EL ARTISTA QUE SALVO MARVEL COMICS

COMICS

-ne

NUM. 19
400 PTAS.

DEMASIADO OSCURO PARA EL CABALLERO OSCURO

ACCIONES ASOMBROSAS

HISTORIAS EXTRAÑAS

CABALLEROS DE LAS ESTRELLAS

ediciones zinco

TED KORD + YWING

CRG COMICS RELEASE GROUP

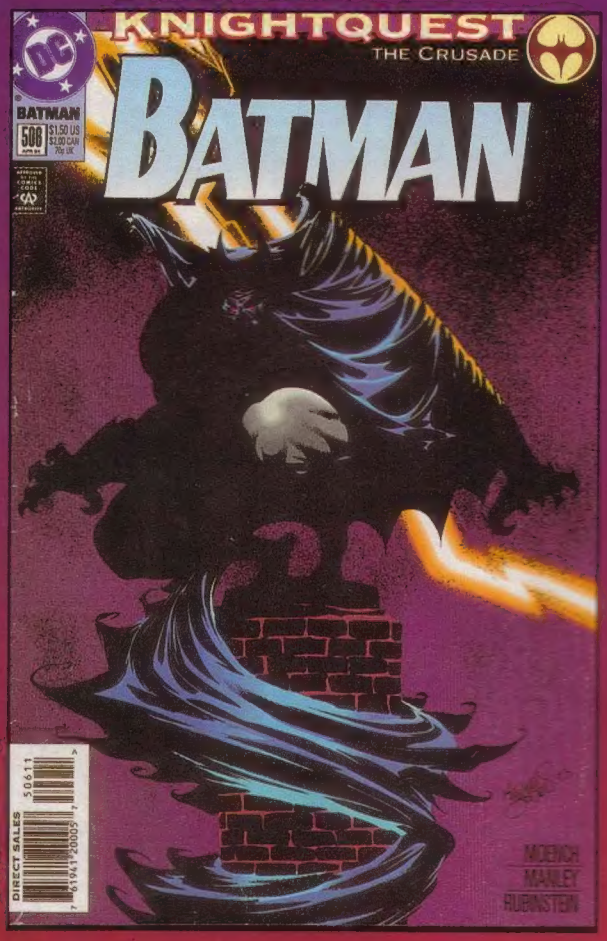
¡EXCLUSIVA!

SPIDER-MAN

ASOMBROSAS AVENTURAS EN DIBUJOS ANIMADOS

8 414090 103725 00019

¡LA EMOCIÓN CONTINÚA!



BATMAN: LA CRUZADA

VOLUMEN DOS

UN MOMENTO CRUCIAL EN LA SAGA DE JEAN PAUL VALLEY

por CHUCK DIXON, DOUG MOENCH, BARRY KITSON y MIKE MANLEY

Nuevo Volumen antológico de 100 páginas

¡YA A LA VENTA!

ediciones zinco

COMICS scene

4 BOCADILLOS DEL LECTOR
Las cartas que nos llegan

7 GOTHAM NOCTURNA
Nocturna casi acaba con Batman

11 EL ENTINTADOR QUE SALVO A MARVEL COMICS
Dick Ayers contribuyó a crear la nueva era Marvel

16 RAYO NEGRO ATACA DE NUEVO
Sí, ha vuelto... ¡Y de verdad Que ya era hora!

20 ACCIONES ASOMBROSAS
¡No vean qué unión que se monta!

22 LOS CUENTOS DE DOC HORROR
Dan Brereton pinta lo que ve...

28 HISTORIAS EXTRAÑAS
Es una rara reunión para esa batalla

30 SPIDER MAN
De nuevo en la tele con sus dibujos animados

Arte de *Strange*: Ricardo Villagran

40 STRIKE BACK
¿Otro supergrupo más...?

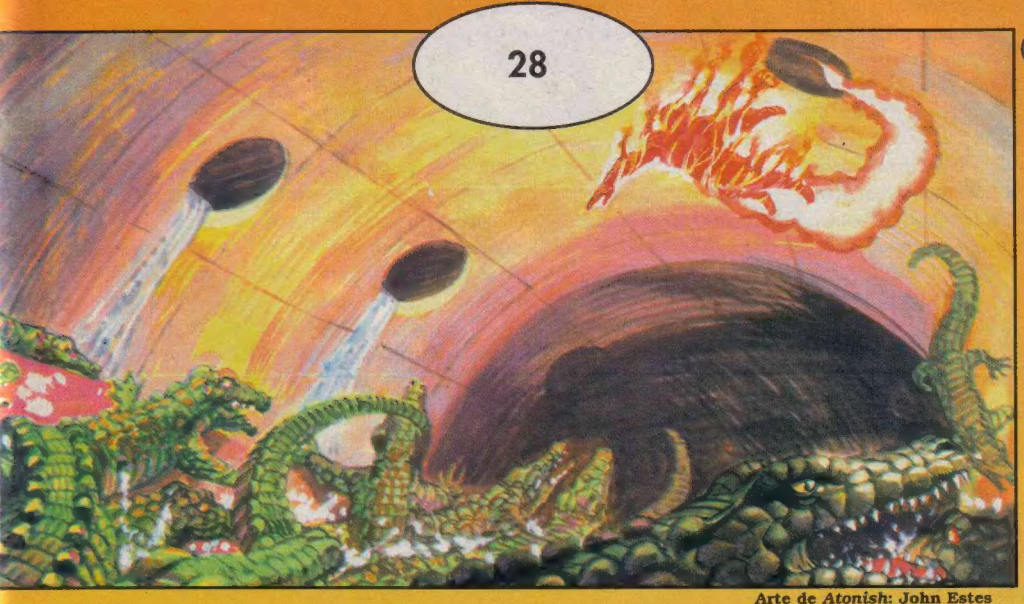
44 COMO NO SE HIZO BLADE
Hace años, este cazador de vampiros casi llega al cine

50 CABALLEROS DE LAS ESTRELLAS
Un nuevo héroe para todas las edades

54 PROFESIONALIZANDOSE
El joven Jordan Raskin tiene un prometedor futuro

59 LAS GUERRAS DE TRENCHER
Keith Giffen no para de escribir y dibujar

Los personajes y arte de Strange, Atonish y Dracula son TNJ y © 1994 Marvel Entertainment Group



Arte de *Atonish*: John Estes

Arte de *Dracula*: Sandy Plunkett

COMICS SCENE is published by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. American staff: Editor: David McDonnell, Managing Editor: Mike McAvennie, Associate Editor: Maureen McTigue, Art Director: Jim McLernon. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 44, 46, 47 & 48, Copyright © 1994, 1995 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.
COMICS SCENE número 19, febrero de 1995, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1995 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial: Luis Vigil. Asesor: Miguel G. Saavedra. • Diseño: Lluís Guillén • Corrección de estilo: Francisco Solsona. • Traductor: Albert Solé. • Exclusiva Publicidad: A.S., Pacífico, 2, 3º, 1ª, 08027 Barcelona. Tel.: 408-06-74; télex 340-37-55. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Avda. Barcelona, 225, 08750 Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: B/30790/90.
Impreso en España. Printed in Spain.
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 Ptas. (Transporte incluido.)

BOCADILLOS DEL LECTOR

¿Qué ha pasado con Joe Quesada? Aunque quizá no tenga la popularidad de otros autores supuestamente más «hot», para mí es el mejor de los nuevos talentos que han despuntado en los últimos tiempos. Recuerdo que ya empezó a llamarme la atención con aquel prometedor *The Ray*, una miniserie que, además, venía a ser como un soplo de aire fresco en el consabido esquema de joven-adolescente-con-problemas-que-consigue-superpoderes. A continuación vino lo que sin duda puede considerarse la obra maestra de Quesada hasta la fecha: *La espada de Azrael* (aunque parte del mérito del resultado final habría que concedérselo al no menos genial Kevin Nowlan). Luego, en los episodios que hizo para Factor-X, hubo un poco de todo, pero yo me quedaría sobre todo con aquel del «psicoanálisis», donde además te partías de risa con la historia que escribió Peter David.

El caso es que a partir de ahí los aficionados españoles le hemos perdido completamente la pista al bueno de Joe. Sabemos por vuestra revista que entró a trabajar en el *Ninjak* de Valiant Comics, pero hace poco leí que Quesada tuvo problemas con esta editorial y dejó pronto la colección. ¿Me podríais aclarar este punto? Y, por supuesto, me interesaría mucho que me pusiérais al tanto de los proyectos que Quesada haya realizado con posterioridad.

Ernesto Pérez Alsina
Gijón, Asturias

Los problemas de Quesada con Valiant surgieron como consecuencia de los retrasos del artista a la hora de cumplir las fechas de entrega. Su negativa a aceptar que la editorial le sustituyera por otro dibujante en un episodio concreto –el número 4– acabó provocando su marcha precipitada de la colección. Poco después, Quesada anunciaría la formación de su propio sello independiente, Event Comics, siguiendo un poco la moda popularizada por los chicos de Image y compañía. Aunque Quesada dejó claro desde un principio que su idea era montar una editorial modesta, pensada básicamente con el fin de dar a conocer sus creaciones. La primera de ellas, un superhéroe denominado Ash, ya ha comenzado a publicarse en USA, y parece que con buenos resultados ... aunque todavía es pronto para ver si Quesada logra estabilizar su pequeña nave editorial o acaba naufragando en ese mar de aguas turbulentas que es el mercado USA actual.

Es una pena no poder contar con una publicación dedicada a la animación (lo más parecido fueron las efímeras «Cartoon» y «Tony Tonic» de Alfons Moliné). Pienso que no habría ningún problema en que **COMICS SCENE** incluyera al menos un artículo por número dedicado a la animación, ya que por unas pocas páginas la revista no perdería interés para los aficionados al cómic más comercial y, en cambio, sí lo ganaría para los fans de los dibujos animados. Personalmente, recomendaría un artículo sobre los fabulosos hermanos Fleischer (centrándolo en su legendario «Superman») y otro sobre el recientemente fallecido Walter Lantz. Aunque también podrían aparecer otros en homenaje a los maestros de la Warner como Tex Avery, Bob Camplett o Chuck Jones, al «Tom & Jerry» de la metro, al «Beany & Cecil» de Camplett, a clásicos nipones como Osamu Tezuka...

Eso sí, gracias por reproducir artículos sobre las nuevas colecciones y líneas de las independientes. En cuanto a la pregunta que un lector se hacía sobre la (pésima) serie de animación «Super Friends», si se refería a los hermanos gemelos multiformes que acompañan a la Liga y a su mascota, el mono mutante, le respondo que se trata de personajes creados expresamente para la serie de dibujos animados. Por cierto, en la sección «Comics Screen» del número 10 se afirmaba que «Ninja High School» es un vídeo de animación basado en el manga japonés del mismo título, cuando en realidad dicho cómic es un manga «Made in USA». Y termino diciendo que suscribo el análisis del lector Ferrán Campo en el correo del número 14 (a mí también me gustó el artículo sobre la situación del mercado USA).

Xesús Manuel Martínez Otero
Sanxenxo, Pontevedra

Como siempre, tengo que insistir en que estamos supeditados a lo que hagan nuestros colegas americanos de **COMICS SCENE**. *Pero ya veis que la animación sigue siendo una parte fundamental de la revista ... y en este número lo es por partida doble, con excelentes reportajes dedicados a Spider-Man y Batman. Ojalá que más adelante también tengamos oportunidad de ocuparnos de alguno de esos clásicos que citas. Y espero que el lapsus sobre los Ninja High School, atribuible al texto original, quedara debidamente subsanado con el artículo sobre el cómic de Ben Dunn que se incluyó en el número de diciembre.*

Ante todo, enhorabuena por la revista. Lo único que echo en falta son más artículos que expliquen un poco cómo va la movida al otro lado del charco. Aunque ya comentáis algunas cosas en el correo, creo que no estaría de más que pensárais en crear una sección específica con noticias y comentarios de actualidad.

Por cierto, me picó mucho la curiosidad con eso de que Marvel y DC estaban pujando por los derechos de Malibú. ¿Cómo acabó todo? Sea cual fuera el resultado final, me parece lamentable que una situación de crisis pasajera acabe provocando tantos problemas en las compañías independientes, ya que, al fin y al cabo, éstas han constituido uno de los principales alicientes de la historieta americana en los últimos tiempos. No es que tenga nada contra las grandes editoriales, pero ya sabéis aquello de que «en la variedad está el gusto».

Una última cosa: ¿Qué es eso de que Neil Gaiman está trabajando para una editorial llamada Tekno Comix?

Francisco Gómez Carod
Barcelona

Haciendo buenos los rumores que circulaban insistentemente en los ambientes comiqueros USA, al final ha sido Marvel la que ha conseguido hacerse con el control de Malibu. La situación de debilidad en que se encontraba la editorial californiana, sobre todo porque ni el Ultraverso ni la línea Bravura habían acabado de responder a las expectativas, ha facilitado la operación. De esta forma, Marvel prosigue su política agresiva de expansión, una política que en los últimos meses le ha llevado a abrir sucursales en Italia, Alemania y México, al tiempo que adquiría empresas como la italiana Panini (especializada en cromos y adhesivos), la ya citada Malibu ... y, más recientemente, la distribuidora Heroes World (lo que pone en peligro la hegemonía que hasta ahora ostentaban Capital City y Diamond). Por lo que respecta a Tekno Comix, y cambiamos totalmente de tercio, se trata de una editorial de nuevo cuño inspirada por los creadores del popular Sci-Fi Chanel americano. Tekno ha diseñado su estrategia promocional apoyándose en la contratación de autores de prestigio como Neil Gaiman, Leonard Nimoy (el popular Spock de Star Trek), Mickey Spillane o Max Allan Collins, pero la contribución de todos ellos se limita únicamente a crear conceptos y personajes que posteriormente desarrollan otros autores (baste decir que incluso se ha anunciado una serie basada en un borrador del desaparecido Gene Roddenberry). En concreto, con las aportaciones de Neil Gaiman se han lanzado dos nuevas series, Mr. Hero The Newmatic Man (cuya realización final correrá a cargo de Rick Veitch y Bryan Talbot) y Texnophage (con guión de Jim Vance y dibujos de Ted Slampyak). Eso sí, en ambos casos se trata de equipos creativos seleccionados por el propio Gaiman.

JUSTO LO QUE NECESITABAS PARA ANIMAR TUS PARTIDAS DE

UN VOLUMEN REPLETO DE AVENTURAS E IDEAS
QUE INCORPORAR A TUS CAMPAÑAS POR ANSALON,
PARA ANIMARLAS Y HACERLAS MAS... AVENTURERAS.

TSR

JUEGOS ROL

NOVEDADES ZINCO DEL MES

SUPERMAN/JUICIO FINAL: CAZADOR/PRESA NUMERO 1

¡Presentando la secuela de la batalla más famosa de toda la historia del cómic! Mucho después de que el ciborg Superman arrojara el cuerpo de Juicio Final al espacio, el auténtico Hombre de Acero sigue obsesionado por los recuerdos de su propia muerte a manos de la criatura. Sintiendo que ésta aún vive, Superman se prepara para lo que puede ser su última misión: ¡encontrar al monstruo y acabar con su amenaza de una vez y para siempre! Por Dan Jurgens y Brett Breeding. Serie limitada de tres volúmenes en Formato Prestige.

LOBO ANUAL NUMERO 1

Aquí está: ¡El primer «Otros Mundos» dedicado a Lobo! El término «Salvaje Oeste» adquiere un nuevo significado cuando el último czarniano irrumpe en escena, dispuesto a imponer su ley a ambos lados de la frontera... ¡a ritmo de colt! Con historias que van desde «El Rajero Solitario» hasta «Duelo en el Karaoke Corral», esta antología escrita por Alan Grant ofrece una visión ultrajante de los mitos más –o menos– distinguidos del western, reinterpretados por Christian Alamy, Sergio Aragonés, Martin Emond, Kevin O Neil, Val Semeiks y otros importantes artistas. Número Especial de 68 páginas en formato estándar.

AVENTURAS DE BATMAN ESPECIAL:AMOR LOCO

¡Por fin en edición Zinco, el cómic de Batman más comentado de los últimos años! Descubre el origen de la imprevisible Harley Quinn, y cómo el Joker consiguió hacer que su psiquiatra se convirtiera en su leal ayudante ... ¡y una oponente capaz de vencer al mismísimo Batman! Paul Dini y Bruce W. Timm son los autores de esta increíble historia ganadora de sendos Premios Eisner y Harvey de 1994. Si sólo puedes comprar un cómic este mes, no lo dudes: ¡que sea éste!

SUPERMAN NUMERO 15

¡Concluye la línea argumental «La caída de Metrópolis»! Lex Luthor lleva a cabo su último plan para arrasar Metrópolis y destruir al Hombre de Acero, utilizando para sus fines un sofisticado traje de combate procedente de Krypton. Y por si esto no fuera suficiente, ¡el alienígena Masacre llega a la Tierra dispuesto a ejecutar su venganza sobre Superman! Por Karl Kesel, Jackson Guice, Dan Jurgens y Brett Breeding. Especial 52 páginas.

BATMAN: LA CRUZADA NUMERO 2

¡Continuando la cruzada del nuevo Batman! Tras un doloroso fracaso, Jean Paul Valley reforma su armadura para poder enfrentarse al asesino sistemático conocido como Matadero. Las circunstancias le obligarán a una incómoda alianza con el nuevo héroe Balística, un vigilante con su propia agenda oculta. Por Doug Moench, Mike Manley, Barry Kitson y Jim Balent. Portada de Kelley Jones. Volumen especial de cien páginas en edición de lujo.

LOBO: GUERRA CLONICA

Lobo salva a seis «talentosos» individuos de una muerte segura para organizar una fuerza de choque contra el señor de la guerra del planeta Kannit. Una misión extremadamente peligrosa que se complica aún más cuando Lobo y su banda de perdedores se encuentran con el peor enemigo del «Main Man»... ¡el único bastardo que ni siquiera Lobo es capaz de rajar! Por Alan Grant, Val Semeiks y John Dell. Volumen antológico de ochenta páginas en edición de lujo.

SANDMAN: FABULAS Y REFLEJOS NUMERO 4

Resolicitación. Su nombre es Harun Al Raschid, Califa de Bagdad en su época de esplendor. Un hombre que, a pesar de contar con las mayores riquezas del mundo, está dispuesto a sacrificarlo todo por un sueño... un sueño que él mismo jamás podrá alcanzar. La actual línea argumental de Fábulas y Reflejos concluye con «Ramadán», una historia única escrita por Neil Gaiman y dibujada por P. Craig Russell, quien mereció el Premio Eisner al Mejor Ilustrador de Cómics del año por su extraordinario trabajo en este episodio. Y además: un portafolio con diversas interpretaciones de Sandman a cargo de Mike Kaluta, Craig Hamilton, Michael Zulli, Dave McKean y Todd McFarlane, entre otros autores. Número especial en formato Prestige.

GOTHAM NOCTURNA

Era demasiado oscura para el Señor de la Noche, y no le han dejado morder al Batman de los dibujos animados.

por PAT JANKIEWICZ

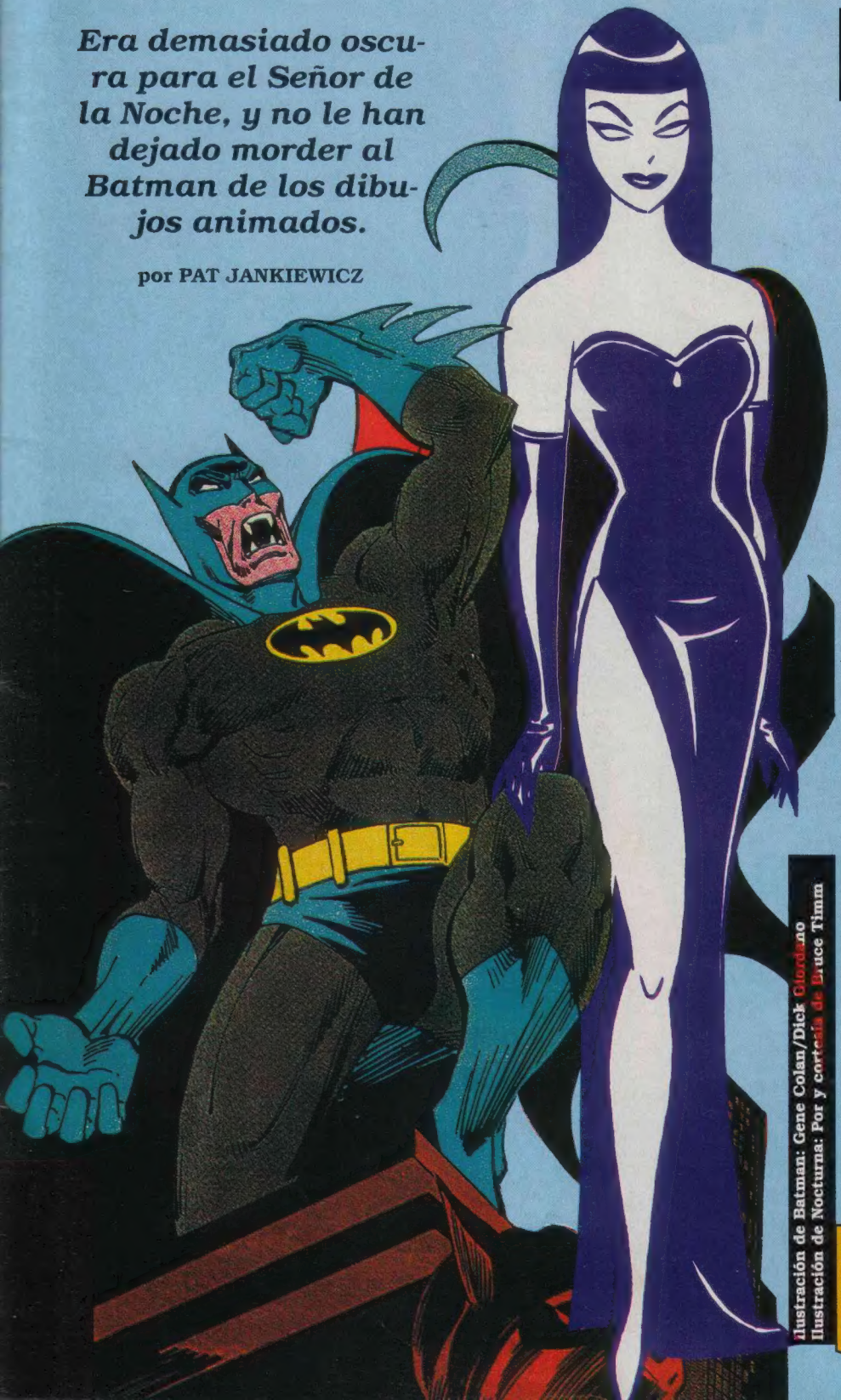


Ilustración de Batman: Gene Colan/Dick Giordano
Ilustración de Nocturna: Por y cortesía de Bruce Timm

A lo largo de *Batman: The Animated Series*, el protector de orejas puntiagudas que vela por Gotham City se ha enfrentado a una amplia gama de enemigos: gángsters, locos, robots renegados, mutantes y monstruos creados por la ciencia, e incluso uno o dos licántropos. Aún así, hubo una amenaza sobrenatural que la Fox TV consideró demasiado inquietante para oponerla al cruzado de la capa...

El productor/director Bruce Timm nos habla de lo que estuvo a punto de ser el encuentro entre el Caballero Oscuro y otra criatura de la noche en su despacho de Warner Bros. Animation. «Queríamos hacer un "episodio de vampiros" para la segunda temporada de la serie, y había un personaje de los años ochenta llamado Nocturna, una vampira... Estábamos realmente obsesionados con la idea de utilizarla, y se me acabó ocurriendo un diseño estupendo para ella –explica Timm–. Iba a ser un episodio en dos partes que contaría una historia de amor francamente enfermiza. Nocturna se enamora de Batman y quiere vampirizarle para que puedan vivir juntos durante toda la eternidad como vampiros, y acaba mordiéndole al final de la primera parte del episodio.

»Bruce Wayne despierta a la mañana siguiente y se pregunta cómo demonios ha conseguido volver a casa. "Le encontré y le traje a casa –le explica Alfred–. Por suerte ahora ya está a salvo, señor." Bruce se encuentra fatal, como si tuviera una resaca tremenda. Entonces Alfred sube las persianas, ¡y Bruce empieza a gritar porque le arde la piel! Se mira al espejo y ve que tiene colmillos de vampiro.

»La segunda parte del episodio contaría cómo Batman intenta curarse de la contaminación vampírica. Íbamos a explicar que no era un vampiro sobrenatural sino un vampiro biológico, con una nueva sustancia química en su sangre. Está en la Batcueva haciendo esfuerzos frenéticos para curarse, y al mismo tiempo está mirando a Alfred y pensando: "Dios, qué aspecto tan apetitoso tiene..."

»Está a punto de atacar a Alfred cuando

Parece ser que Batman tiene debilidad por las mujeres vampíricas. El productor Bruce Timm quiso que Bruce Wayne conociera a Nocturna en *Batman: The Animated Series*.

Ilustración: Gene Colan/Tony De Zuñiga/Coloreado: Adrienne Roy

But he's gone now...
The lord of depravity is dead... his ashes a sudden stench under the red rain...
...while I... dizzy... so hard to rise... to remain standing...
«Ibamos a explicar que no era un vampiro sobrenatural, sino un vampiro biológico con una nueva sustancia química en su sangre», explica Timm.
Timm no fue el único que tuvo la idea de transformar a Bruce Wayne en un chupador de sangre. *Batman & Drácula: Lluvia Roja* incluso le dio alas.
A GREAT GIFT, ALFRED...
...FROM A GREAT AND HEROIC WOMAN.
TANYA IS DEAD, AT LAST... BUT HER LEGACY LIVES ON, IN ME...

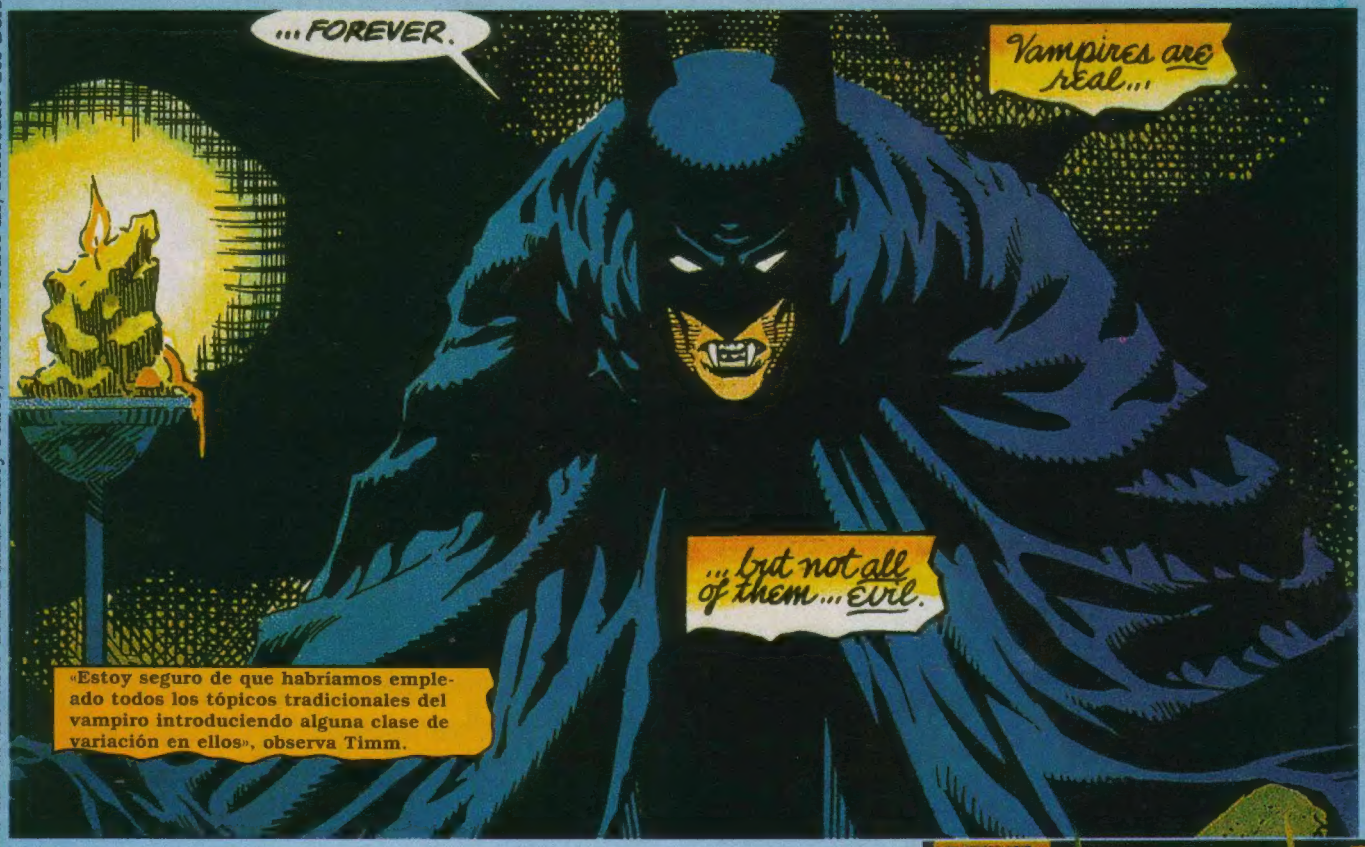
se da cuenta de lo que está ocurriendo. "Esto es horrible. No voy a tener tiempo para curarme y dejar de ser un vampiro. ¡Tendré que destruirme a mí mismo antes de que llegue a ser un peligro para alguien!" "Cálmese –le dice Alfred–. Está tan trastornado que no puede encontrar una cura. Iré a buscar a Kirk Langstrom [el científico que se convierte en ManBat]. Es el hombre más adecuado para ayudarle... ¡Ahora acuéstese e intente tranquilizarse un poco!"

»Bruce intenta relajarse, pero no puede controlar la sed de sangre. Batman empieza a recorrer Gotham buscando víctimas, y comprende en el último momento que debe encontrar una cura. Habíamos llegado hasta ahí, pero todos pensábamos que iba a ser un episodio en dos partes magnífico.

»Bien, pues la Fox nos dijo: "¡No, no podéis hacerlo! Para empezar, no podéis usar vampiros. No podéis hacer que nadie le chupe la sangre a nadie. Tampoco podéis mostrar a Batman convertido en vampiro buscando víctimas, y no podéis mostrar vampiros biológicos porque no podéis utilizar una enfermedad que se transmite a través de la sangre. Eso se parece demasiado al SIDA.»

La línea argumental del cómic que inspiró el episodio (de *Batman* y *Detective Comics*) era todavía más oscura: Batman es infectado con el virus vampírico por Robin, a quien le fue transmitido por una vampira, a la que conoció en la universidad. En el cómic, Batman salva a Vicki Vale de un Robin sediento de sangre, y está a punto de atacar a Alfred. Pierde el

Todas las ilustraciones de Red Rain: Kelley Jones/Malcolm Jones III/Coloreado: Les Dorscheid



«Estoy seguro de que habríamos empleado todos los tópicos tradicionales del vampiro introduciendo alguna clase de variación en ellos», observa Timm.

Todos los personajes e ilustraciones de Batman: Marca registrada y Copyright 1982, 1991, 1994 DC Comics Inc.

control, recorre Gotham City buscando víctimas y llega a matar a un ladrón en un callejón, bebiendo su sangre después. («En una ocasión te envié a la cárcel, Marley. Ahora sólo puedo esperar no haberte enviado al Infierno...») Hay un violento enfrentamiento con los vampiros en una iglesia desconsagrada antes de que Batman encuentre una cura.

En cuanto a si Batman habría terminado liquidando a su amada con un martillo y una estaca, Timm dice estar seguro de que «habríamos empleado todos los tópicos tradicionales del vampiro introduciendo alguna clase de variación en ellos, pero nunca llegamos a pasar de la fase del desarrollo. Me hubiese encantado hacerlo, pero...».

El vampirismo siempre ha sido un tema tabú en los dibujos animados televisivos. Encarnaciones anteriores, como las series mezcla de superhéroes, monstruos y comedia *Monster Squad* y *Drac Pack*, se limitaron a ignorar la gran obsesión de sus vampiros protagonistas. *Super Friends* consiguió esquivar la política «nada de vampiros» con un episodio en el que Drácula convierte en vampiro a Superman haciéndole utilizar unos ridículos rayos surgidos de sus ojos en vez de los colmillos.

A pesar de este tropiezo, Batman se ha enfrentado a varios monstruos que se salen de lo corriente, entre los que destacan el hombre-reptil Killer Croc, el metamorfo Cara-de-Barro, el salvaje Hombre Murciélago y un licántropo creado mediante esteroides. «Casi siempre podemos colar monstruos con mucha facilidad –explica Timm–. Eso me sorprende, porque algunos de nuestros monstruos son realmente aterradores.

»Los monstruos tienen una cosa magnífica, y es que la cadena considera que son figuras fantásticas y no cosas que pueden existir en la vida real. Los censores se preocupan por los tiroteos de carretera, el tipo de cosas que pueden meter en un buen lío a un chico si intenta repetirlas en la vida real... La verdad es que se preocupan más por cosas como que los padres estén divorciados que por los monstruos. No quieren que haya ni una sola mención al divorcio, y no quieren que los chicos piensen en eso. No tienen ningún problema con los monstruos, y eso es estupendo porque yo adoro a los monstruos –dice, señalando los modelos de los Monstruos Universal esparcidos por sus estantes–. Un monstruo que no le gusta nada a la cadena es el zombi, o cualquier tipo de muerto viviente, aunque en la segunda temporada tuvimos uno, una hechicera zombi de dos mil años de edad. Daba bastante miedo, pero le dieron luz verde.» (Aunque sí hay que creer en los rumores, la Fox vetó los planes para introducir a otro enemigo ectoplásmico de Batman, el Caballero Fantasma.)

«Bruce intenta relajarse, pero no puede controlar la sed de sangre –recuerda Timm, comentando sus planes para el episodio que nunca llegó a rodarse–. Batman recorre Gotham buscando víctimas.»

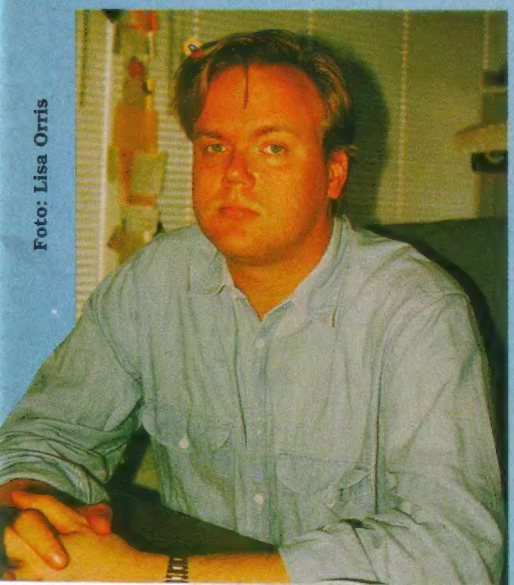
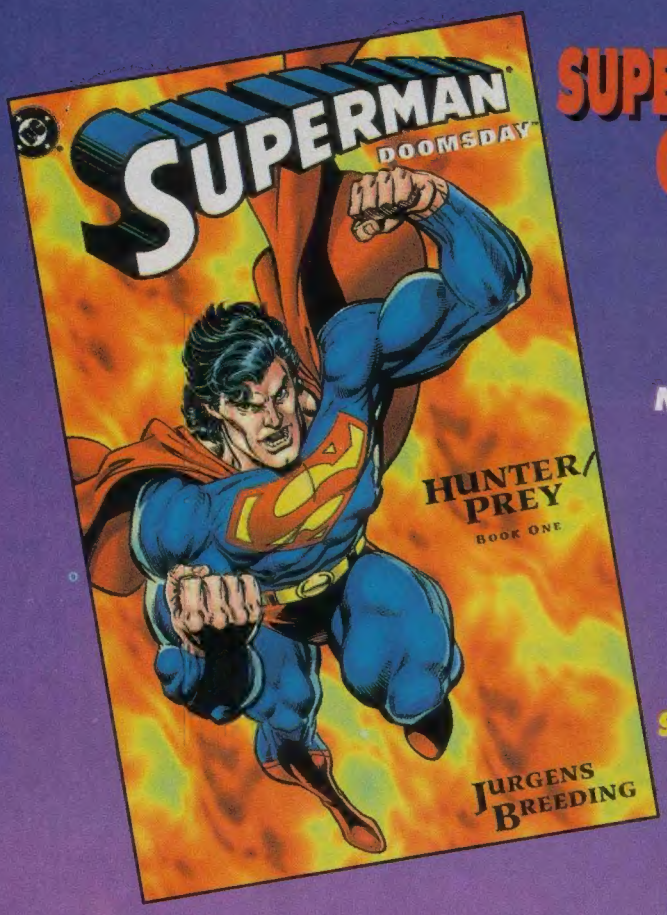


Foto: Lisa Orris

«Los monstruos son estupendos porque la cadena los considera como figuras fantásticas», dice Timm. Por desgracia, la Fox no permitió que Nocturna cobrara vida como dibujo animado.



SUPERMAN/JUICIO FINAL CAZADOR/PRESA

¡TENÍA QUE SUCEDER! EL HOMBRE DE ACERO VIAJA HASTA APOKOLIPS PARA AJUSTAR CUENTAS CON EL MONSTRUO QUE LE ASESINÓ ... ¡EL IMPARABLE JUICIO FINAL! PERO, CUANDO LLEGUE LA HORA DE LA CONFRONTACIÓN, ¿QUIÉN SERÁ EL CAZADOR ... Y QUIÉN LA PRESA?

Dan Jurgens/Breet Breeding
Serie Limitada de Tres Volúmenes
52 págs. Formato Prestige

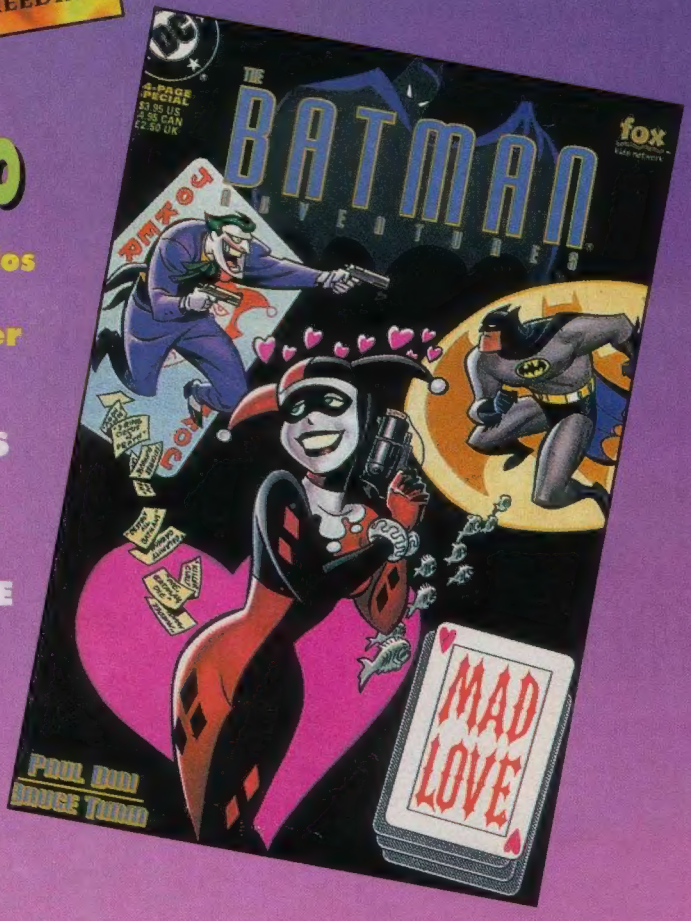
BATMAN: AMOR LOCO

"El Mejor cómic de Batman de los ultimos años."

-Frank Miller

PRESENTANDO UNA DE LAS OBRAS MÁS SORPRENDENTES QUE PODRÁS ENCONTRAR ESTE AÑO. MUCHO MÁS QUE UNA MERA "VERSIÓN ANIMADA" DE BATMAN, ÉSTE ES UN COMIC PARA LEER Y DISFRUTAR AL MÁXIMO.

Paul Dini/Bruce W. Timm
Número especial 68 págs.
Formato Estándar



¡Donde la calidad cuenta!

ediciones zinco

EL ENTINTADOR QUE SALVÓ A...

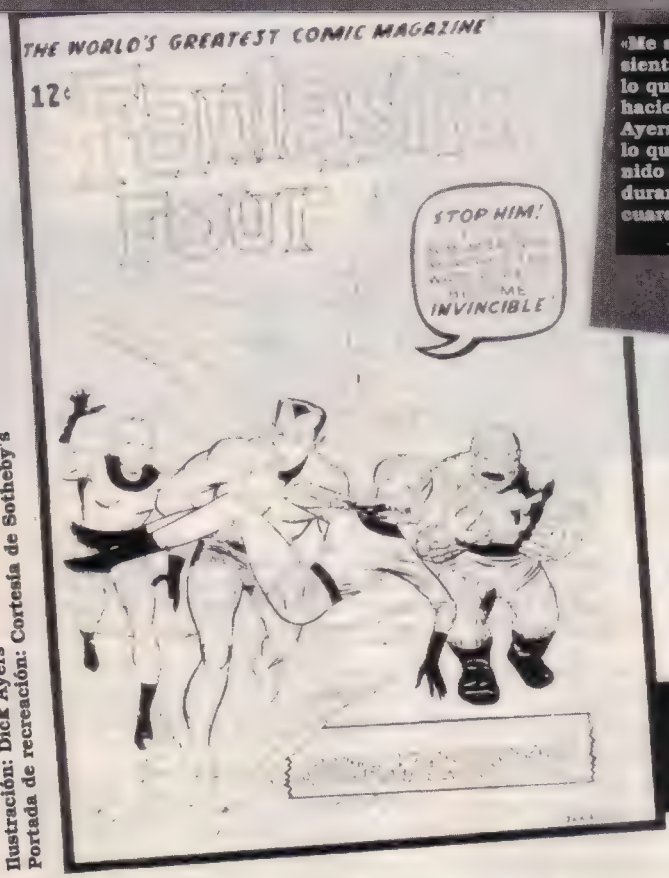


Ilustración: Dick Ayers
Portada de recreación: Cortesía de Sotheby's

«Me suelto y me siento a gusto con lo que estoy haciendo», dice Ayers sobre el estilo que le ha mantenido muy ocupado durante más de cuarenta años.

Foto: Mark Voger

MARVEL COMICS

Dick Ayers ayudó a salvar Marvel entintando los dibujos de Jack Kirby en *Los Cuatro Fantásticos*.

Dick Ayers ayudó a dar forma a una era de superhéroes Marvel.

por WILL MURRAY y MARK VOGER

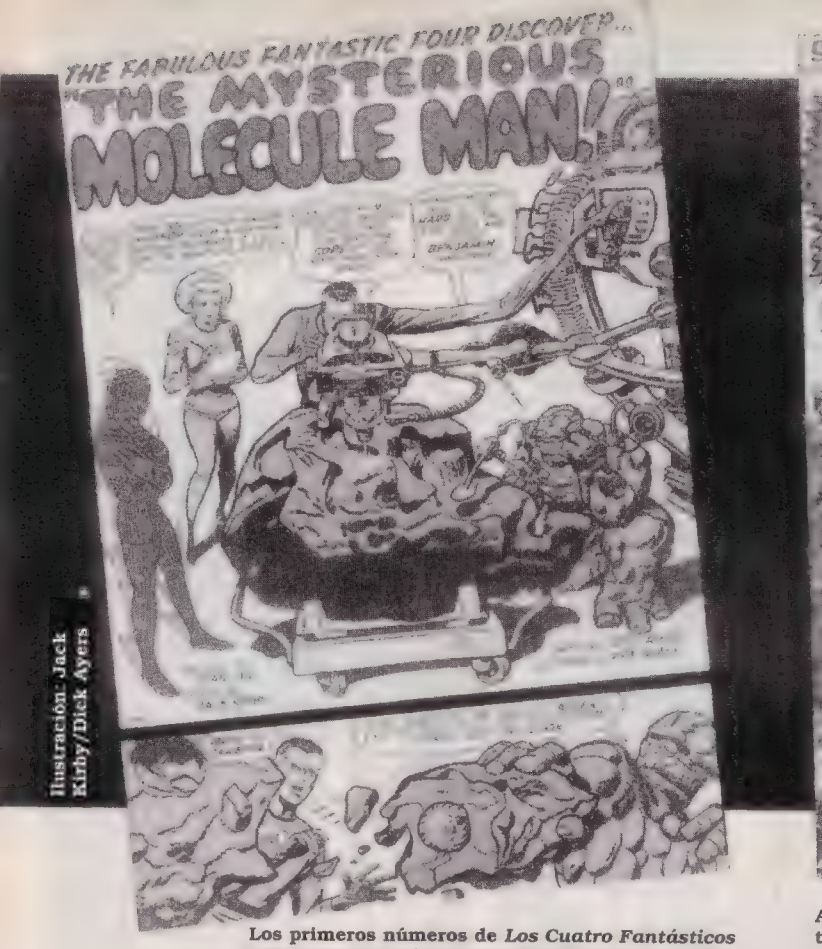
Las carreras creativas pueden seguir caminos muy extraños. Ayers dibujó para Marvel Comics con intermitencias durante unos cuarenta años, pero hoy es recordado principalmente como uno de los entintadores «fijos» de la casa. «Empecé en el año 1951 y seguí trabajando con ellos hasta 1974, cuando empecé a hacer cosas en DC», observa con no disimulado orgullo.

Dick Ayers es un superviviente. Cuando Marvel Comics –que por aquel entonces se llamaba Atlas– sufrió una grave crisis en 1957, dejando sin trabajo a dibujantes como Bill Everett, John Romita y otros, Ayers aguantó dibujando westerns sobre guiones de Stan Lee de noche y trabajando en el departamento de offsett de una empresa de tarjetas de felicitación durante el día. Pero la industria de los cómics parecía estar agonizando. Ayers no ha olvidado aquel día terrible en el que Lee le dijo que todo estaba a punto de terminar. «Sólo tenía la serie de *Wyatt Earp*, y de repente pasó a ser bimestral. Las cosas llegaron a ponerse tan feas que un día fui a ver a Stan para entregarle una de las historias de *Wyatt Earp*, y me dijo que había llegado el momento de buscarse otra forma de ganarse la vida. Me contó que su tío [el editor Martin Goodman] había pasado por delante de su despacho y que ni siquiera le había saludado con la mano. Era como si el barco se estuviera hundiendo y todos tuviéramos que saltar de él...

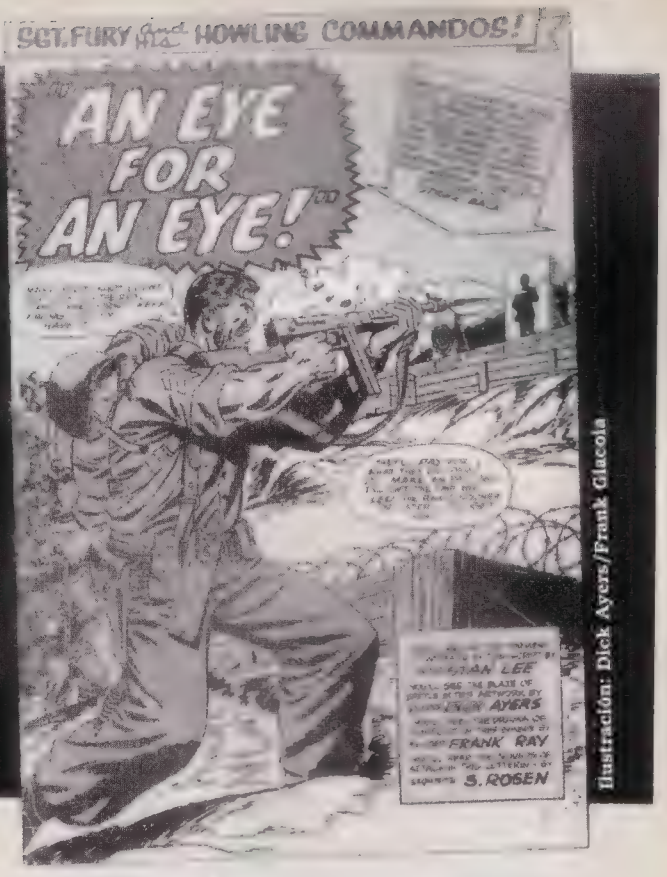
»Me fui a Correos y me sometí a la prueba de admisión. Después telefoneé a Stan y le conté lo que había hecho. "Deja que te envíe una cosa más antes de que cambies de empleo", me dijo. Stan me envió una portada que había dibujado Jack Kirby, y después me envió una historia de monstruos. Había escrito "¡Te quiero! - Stan" en una de sus hojas de papel carbón... Aún la conservo, ¿sabe? Así fue como empecé a entintar los dibujos de Jack.»

La historia era «I Created Sporr» y se publicó en el número 11 de *Tales of Suspense* en septiembre de 1960. Fue el comienzo de una colaboración artística que ayudaría a crear los cimientos de la Edad Marvel de los cómics. Ayers se convirtió inmediatamente en el principal entintador de Kirby tanto si se trataba de *Tales of Suspense* como de *The Rawhide Kid*. Kirby echó un vistazo al trabajo de Ayers y lo contrató para que sustituyera a Wally Wood en su tira dominical *Sky Masters*.

«Oh, me dejé llevar –recuerda Ayers–. Lo pasaba en grande. Stan decía que yo embellecía los dibujos. Hacía mi trabajo después de que Jack hubiera usado el lápiz. Me sentía muy a gusto haciendo westerns, y acabé acostumbrándome a los dibujos de Jack y sintiéndome cómodo con ellos. Jack dibujaba unas cien páginas al mes, y yo entintaba el 80-90 por ciento de



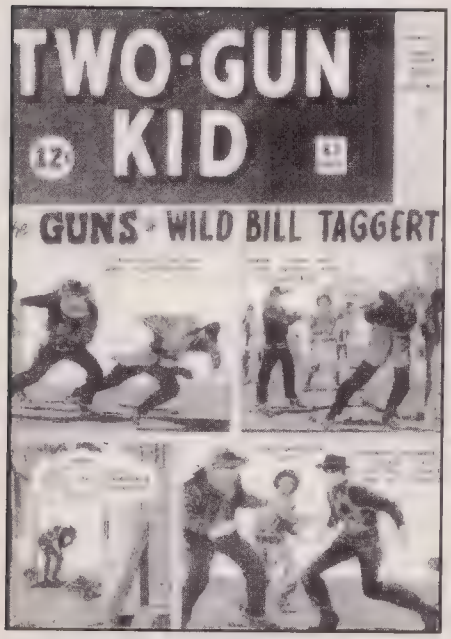
Los primeros números de *Los Cuatro Fantásticos* marcaron un estándar que sigue siendo la medida de la excelencia en los cómics.



Ayers también tuvo mucho éxito como dibujante de westerns, y también fue muy elogiado durante la década en que se encargó de *Sgt. Fury and his Howling Commandos*.

su trabajo.»

La demanda de alguien que entintara al prolífico Kirby había llegado a ser tan apremiante que Ayers –que anteriormente dibujaba, entintaba y rotulaba *Wyatt Earp*–, ya rara vez podía dibujar ni siquiera las historias de cinco páginas que completaban *Tales of Suspense* y otros títulos de temática similar, en aquellos difíciles días de la era pre superhéroes.



Los westerns fueron toda una especialidad de Ayers durante las décadas de los cincuenta y los sesenta, e incluyeron *Wyatt Earp*, *The Rawhide Kid* y *Two-Gun Kid*.

«Llegó un día en que empecé a sentirme un poco frustrado –admite–. Pagaban muy poco dinero y tenía que entregar muchas páginas al día para ganarme la vida. Bien, entinté un *Rawhide Kid* sin añadir ni un solo trazo a los dibujos a lápiz, tal cual... Cuando se lo entregué a Stan me dijo: "Dios mío, no te he contratado para que te limites a reseguir los trazos. Si quisiera eso, saldría a la calle y enseguida encontraría a alguien. Quiero que añadas más cosas. Si en una viñeta sólo hay dos siluetas, pon un pueblo del Oeste detrás. Limítate a dibujar con tu pincel." Volví a casa y empecé a trabajar de esa manera, y me fui sintiendo cada vez más a gusto con lo que hacía.»

Durante los años cincuenta, las series básicas de Ayers fueron *Ghost Rider*, *Rawhide Kid* y *Human Torch*. En la década de los sesenta volvió a dibujarlas... pero con la diferencia de que entonces los personajes que actuaban bajo esos antiguos nombres superheroicos eran totalmente distintos a los de antaño.

«Empecé cuando se llamaba Rawhide [«cuero»] porque utilizaba un látigo –dice Ayers acerca del Rawhide Kid original–. Eso ocurrió justo después de que Joe Maneely [el dibujante anterior] muriese en un accidente. Después llegó el Comics Code, y ya no podías utilizar un látigo. No recuerdo si el guionista añadió al pequeño Randy o si fue algún otro el que tuvo la idea. No cambiaron el personaje hasta que Jack empezó a encargarse de dibujarlo.»

The Rawhide Kid pereció en la implosión sufrida por Atlas el año 1957, y fue revivido en 1960 como pistolero fugitivo creado por Stan Lee/Jack Kirby en la tradición de *Kid Colt, Outlaw*. Kirby acabó pasando a ocuparse de otros personajes, y Ayers se hizo cargo de la serie, en una pauta que se iría repitiendo una y otra vez a medida que el Universo Marvel fuera creciendo y desarrollándose. Cuando la nueva Antorcha Humana se presentó junto a los Cuatro Fantásticos, Kirby empezó a contar historias de la Antorcha en *Strange Tales*. Después llegó Ayers.

No se trataba de la Antorcha androide que Ayers había dibujado diez años antes –el Comics Code la había extinguido–, pero eso no molestó en lo más mínimo al artista. «La Antorcha me gustaba mucho –dice–. Me sentía orgulloso de él. La prefería cuando era un adolescente con limitaciones –la llama que se apagaba pasados siete minutos–, que como era en los años 50. Eso hacía que resultase más creíble.»

Pero Ayers no tardó en sentirse un poco menos cómodo debido a la introducción de otros miembros de los Cuatro Fantásticos. «Stan introdujo a la Cosa, para gran disgusto mío –dice Ayers con un suspiro–. No me gustaba nada dibujarla. Cuando empecé a entintar a la Cosa

Todos los personajes e ilustraciones de Marvel: Marca registrada y Copyright 1962, 1963, 1964, 1965, 1968, 1970, 1993 Marvel Entertainment Group

hice que pareciese estar hecha de barro. Después alguien [George Roussos] le dio un nuevo aspecto, haciendo que pareciese estar formada por un montón de ladrillitos tallados. Nunca conseguí entender qué era exactamente... Desde entonces y hasta el día de hoy, siempre he tenido que vérmelas con esos malditos cuadrados.»

A esas alturas, Ayers ya estaba trabajando al estilo Marvel. «Recuerdo que me entregaban sinopsis del guión y que hacía mi trabajo sin más. Toda la filosofía se limitaba a que yo sólo haría lo que se me dijera que hiciese. No quería crear ningún personaje porque ya preveía lo que ocurriría: no sacabas ningún porcentaje de eso.»

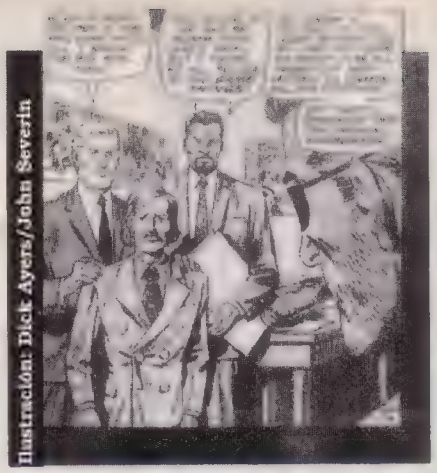
Pero no era su manera de trabajar preferida, desde luego. «Me gusta contar con un guión completo, porque entonces puedo tener la sensación de que soy un actor. En otras palabras, leía el diálogo de los globos y luego me expresaba a mí mismo a través del personaje respondiendo a esas palabras. Si dibujo basándome en una sinopsis, ellos adaptan las palabras a lo que yo dibujo. Eso hace que pueda pasarme o quedarme corto con bastante facilidad, y el resultado es que alguien habla a gritos cuando debería hacerlo en susurros.»

Uno de los misterios de los comienzos de la Era Marvel fue el por qué el mejor entintador de Kirby no entintó *Los Cuatro Fantásticos* desde el primer número. Todavía resulta más extraño el que los dos primeros números parezcan haber sido terminados por Christopher Rule, el ya bastante anciano entintador al que Ayers había sustituido en las historias de monstruos de Kirby hacía tan sólo un año. Ayers tampoco tiene ninguna respuesta a esos enigmas.

«No sé qué ocurrió –confiesa–. Puede que Stan pensara que el título no tenía mucho futuro. Entinté a los Cuatro Fantásticos desde el número 6 hasta el 20: en el primer número que entinté, Joe Sinnott ya había entintado algunos personajes, como por ejemplo Sue Storm. Después le encargaron otros trabajos.»

Los Cuatro Fantásticos surgieron de repente en su vida. «Hacía lo que me traía

Ilustración: Dick Ayers/Frank Giacoia



«Formábamos un equipo excelente», dice Ayers recordando su colaboración con el entintador John Severin (izquierda). Ayers y el guionista Gary Friedrich contemplan a Nick Fury.

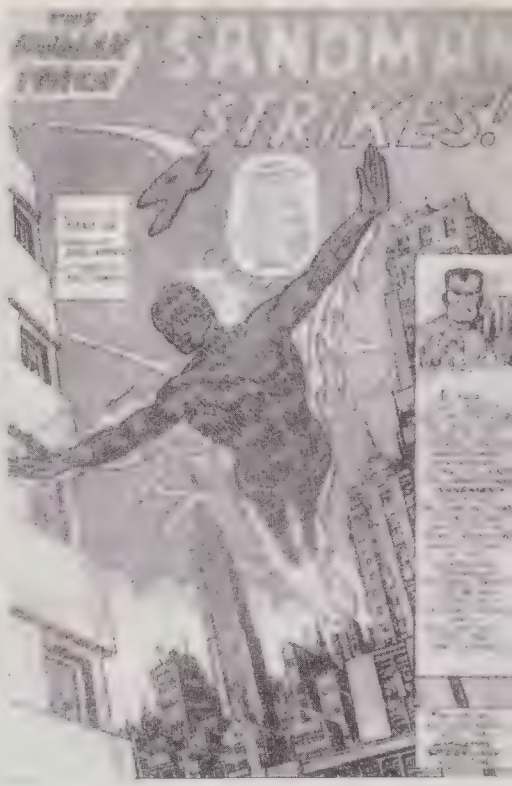
el cartero –dice despreocupadamente Ayers–, y lo pasaba bien. Un periodo del que disfruté mucho fue el de las historias de misterio, de guerra y del Oeste, porque nunca sabía qué me iban a enviar.»

Y, sin embargo, Ayers tal vez desempeñara un papel clave pero nunca reconocido en el lanzamiento de uno de los primeros superhéroes Marvel. Los Cuatro Fantásticos ya habían empezado a dar sus primeros pasos cuando Ayers recibió el encargo de entintar una historia de fantasía de Kirby, «The Man in the Ant Hill», para un número pre héroes de *Tales of Astonish.*

«Los monstruos me gustaban mucho –cuenta Ayers–. Tenían nombres soberbios: Sporr, Fin Fang Foom y todo aquello... ¿Se acuerda del Hombre-Hormiga? Ahí fue donde empezó todo. Esa primera historia suya me gustó tanto que le envié una nota a Stan diciéndole que teníamos que hacer algo más con él».

Nueve meses después, Henry Pym obtuvo un traje y un casco cibernético diseñados por Kirby, y Ayers entintó sus hazañas cuando se convirtió en el Hombre Gigante. Ayers acabó encargándose de todo el serial, al igual que había hecho con otros títulos de Kirby como *Two Gun Kid* y *Sgt. Fury and his Howling Commandos.* Este último fue el que proporcionó su mayor éxito a Ayers, y pasó una década entera trabajando en él.

Ilustración: Dick Ayers



La Antorcha Humana fue protagonista en *Strange Tales* y Ayers realizó los dibujos. «La Antorcha me gustaba mucho –dice–, y me sentía muy orgulloso de ese personaje.»

Anunciado como «El héroe de guerra para los que odian a los héroes de guerra», al comienzo *Sgt. Fury and his Howling Commandos* era tan exagerado que casi parecía una copia/parodia del *Sgt. Rock* de DC.

«Hacía que pareciese estar hecha de barro –recuerda Ayers, que entintó a la Cosa pre rocosa–. Ahora tengo que vérmelas con todos esos malditos cuadrados...»

WHILE, IN THE LONELY HANGAR, STARTLED BY THE SUDDEN BLARE OF THE EAR-SPLITTING SIREN, VON KRUMMPT TURNS HIS HEAD FOR A SECOND...
EEEE

«Tenemos que hacer algo más con él», le dijo Ayers a Stan Lee en cuanto vio al Hombre Hormiga/Hombre Gigante. ¿Qué tal una historia con gorilas comunistas inteligentes? ¡De primera!

Art: Dick Ayers/Paul Reinman
Re-Creation Cover: Courtesy Sotheby's

«Era el enfoque barón Munchausen, o al menos así es como me gusta llamarlo –explica Ayers–. Las cosas siempre se exageraban muchísimo. Por ejemplo, Fury podía haberse lanzado en paracaídas y entonces era atacado por un avión alemán y él empezaba a usar su ametralladora, ¡y se cargaba al piloto y destrozaba la carlinga! Pero el lector lo aceptaba.»

Con *Sgt. Fury* le tocó el turno a Ayers de ser entintado, básicamente por John Severin. «Cuando formé equipo con John Severin llegué a enamorarme de *Sgt. Fury*. Si yo hacía alguna indicación, John la desarrollaba de una manera excelente. Si yo dibujaba un tanque... ¡Chico, después él conseguía que resultara creíble! Si yo ponía medallas en el pecho de un tipo, él añadía las cintas. Siempre le daba el último toque a los dibujos, y formábamos un equipo excelente.»

Ayers estaba tan contento que infringió su regla personal de no crear personajes cuando la muerte de Junior Juniper dejó un vacío en las filas de los comandos aulladores en el número 4. «Stan dijo que necesitábamos un personaje que sustituyera a Junior en *Sgt. Fury*, y así es como surgió Percy Pinkerton. Me inspiré bastante en David Niven.»

Sgt. Fury también significó su primera ocasión de crear historias completas basándose en sinopsis de Lee. «Creo que Stan es un auténtico genio, porque era capaz de saber por adelantado qué funcionaría y de qué forma lo haría –dice–. Conmigo y con Kirby, lo único que debía hacer era proporcionarnos el germen de una idea, y luego nosotros la convertíamos en veintitrés páginas de gran calidad. "Esto es lo que el sargento Fury hará durante este mes –se limitaba a decirnos–. Iremos a Africa y liberaremos a este tipo y a aquel otro, haremos esto y lo de más allá, y luego nos iremos.

»Recuerdo que en una ocasión Stan me hizo ir a su despacho. "No tengo ninguna idea disponible –me dijo–, así que tendrás que inventarte algo." Bueno, me estuve devanando los sesos durante todo el día y no se me ocurrió absolutamente nada. Me metí en la cama, y seguía sin ocurrírseme nada... "¿Por qué no haces que Fury cruce las líneas enemigas y rescate a una monja y a un montón de críos?", me sugirió mi mujer. Yo no creía que les fuera a hacer mucha gracia lo de meter la religión en el cómic, pero telefoneé a Stan. "¡Magnífico! –me dijo–. ¡¡¡Escribe la historia!!!" Y acabó siendo mi historia favorita. Frank Giacoia la entintó. Sí, era una historia soberbia...»

Ilustración: Dick Ayers/Paul Reinman

¡Atención, «true believers»! La Cosa y la Antorcha se enfrentan a la maldad letal y amenazadora de... ¡Pete el del Pote de Pasta!

La última colaboración entre Kirby y Ayers consistió en una serie de recreaciones de sus portadas clásicas con el fin de que fueran subastadas por la galería Sotheby's, lo que demostraba hasta qué punto habían llegado a ser respetados los dos artistas.

Cuarenta años como entintador han hecho que Ayers acabara adquiriendo un sexto sentido que le indica cómo hay que entintar una página de cómic y cómo no hay que hacerlo.

«Me relajo, y procuro sentirme cómodo y sentir lo que estoy haciendo –explica–. Siempre tengo una pauta fija que me indica dónde quiero colocar las cosas. Si coge uno de los cómics de hoy en día y examina la página, verá que todo se reduce a una mezcla de muchas cosas que están ocurriendo al mismo tiempo. No hay forma de ver claramente la acción central... Yo lo consigo recurriendo a la estructuración a través del fondo, el plano medio y el primer plano, y siempre me concentro más en el primer plano y voy incluyendo menos detalles a medida que me alejo de él.

»Para mí es como vivir una historia. Empiezo desde el principio, y luego voy avanzando viñeta por viñeta hasta que he terminado. Siempre empiezo por la página de presentación incluso cuando estoy dibujando a lápiz, lo cual puede llegar a resultar bastante duro. Podían enviarme una historia de la Primera Guerra Mundial y yo me pasaba días mirándomela y pensando en ella, porque eso me per-

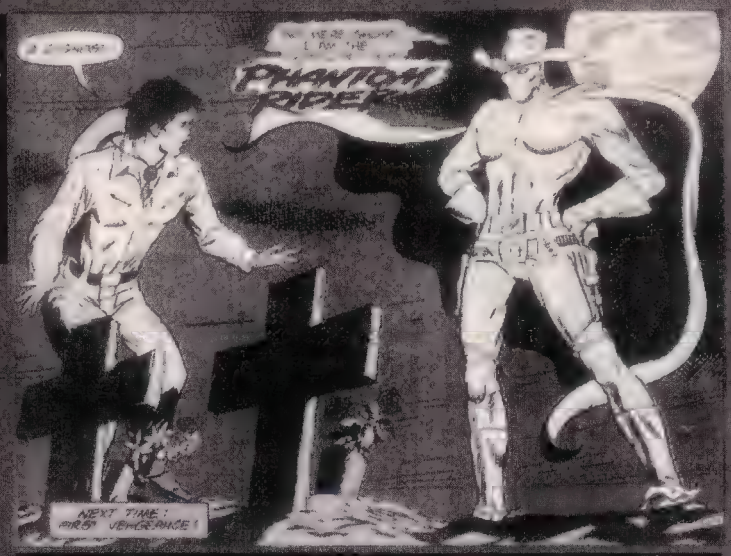
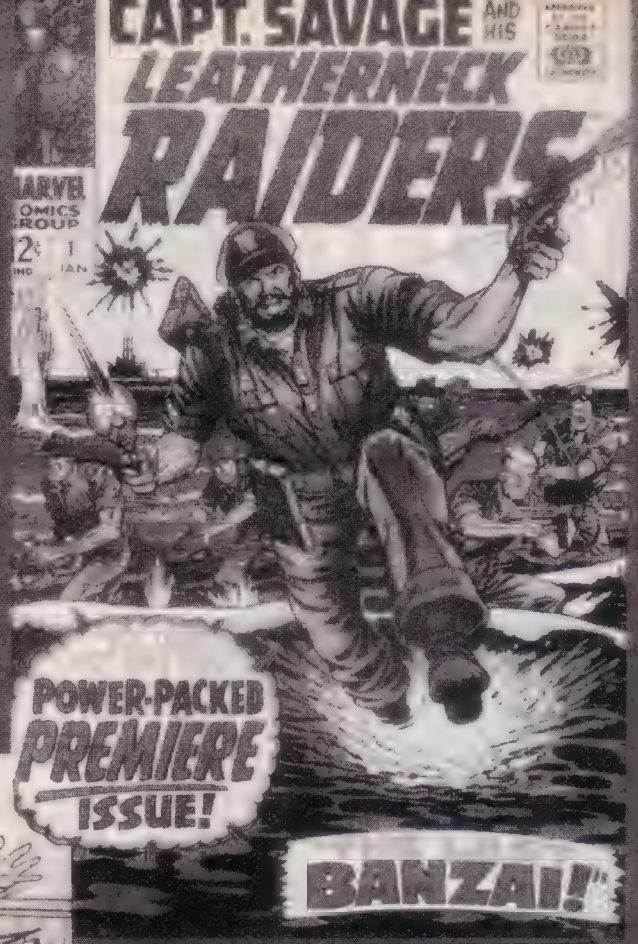


Ilustración: Dick Ayers

Ayers volvió a los westerns para Marvel en 1993 con *Phantom Rider*, y su hijo Rich proporcionó los fondos.



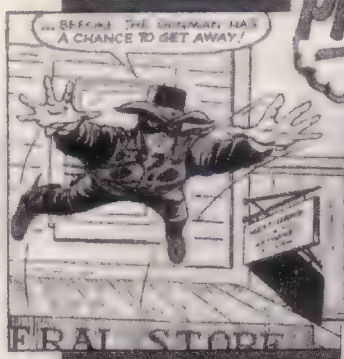
Captain Savage and his Leatherneck Raiders, que Ayers dibujó en 1967, empezó con una aparición invitada de Nick Fury, la inspiración obvia del nuevo cómic.

mitia irme haciendo a la idea de que tendría que empezar desde el comienzo. Me gusta mucho contar historias.»

En cuanto a la afirmación de que el trabajo como entintador de Ayers quizá salvó a Marvel de la hecatombe, basta con pensar que Ayers entintó números revolucionarios y ya clásicos de prácticamente todos sus personajes, desde Los Vengadores hasta la Patrulla X. Y por aquel entonces, el segundo entintador de Kirby más prolífico era Paul Reinman.

«Me encantaba su estilo de entintar –dice Ayers de su viejo amigo Reinman, retirado hace ya algún tiempo–. No me gustaba demasiado que entintara mi obra o la de Kirby, pero cuando hacía sus propias cosas en los títulos de terror... Bueno, era genial. Cuando me entintaba conseguía que todo tuviera mucha clase y elegancia, pero se perdía la fluidez».

Ilustración: Dick Ayers



«Me sentía muy a gusto haciendo westerns, y acabé acostumbrándome a los dibujos de Jack y sintiéndome muy cómodo con ellos», revela Ayers.

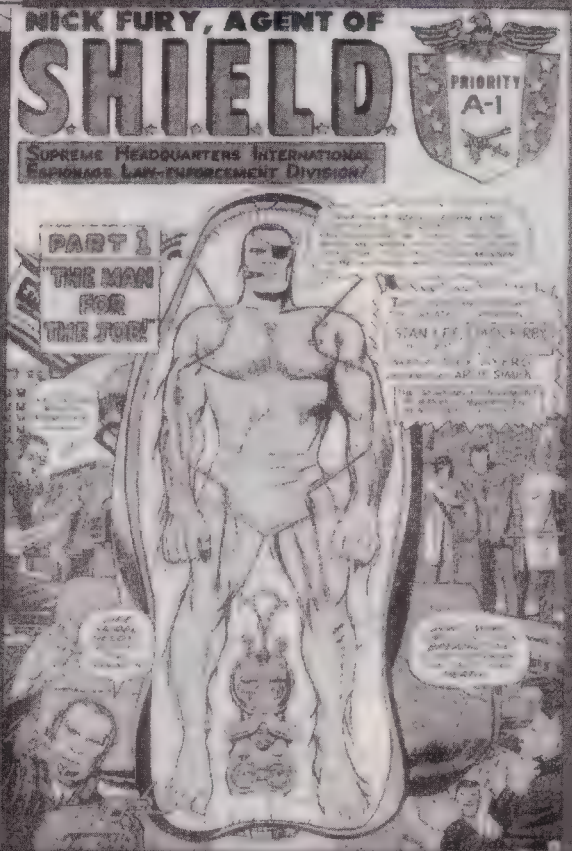

NICK FURY, AGENT OF S.H.I.E.L.D.
SUPREME HEADQUARTERS INTERNATIONAL ESPIONAGE LAW-ENFORCEMENT DIVISION
PRIORITY A-1
PART 1
"THE MAN FOR THE JOB"

Ilustración: Jack Kirby/Dick Ayers

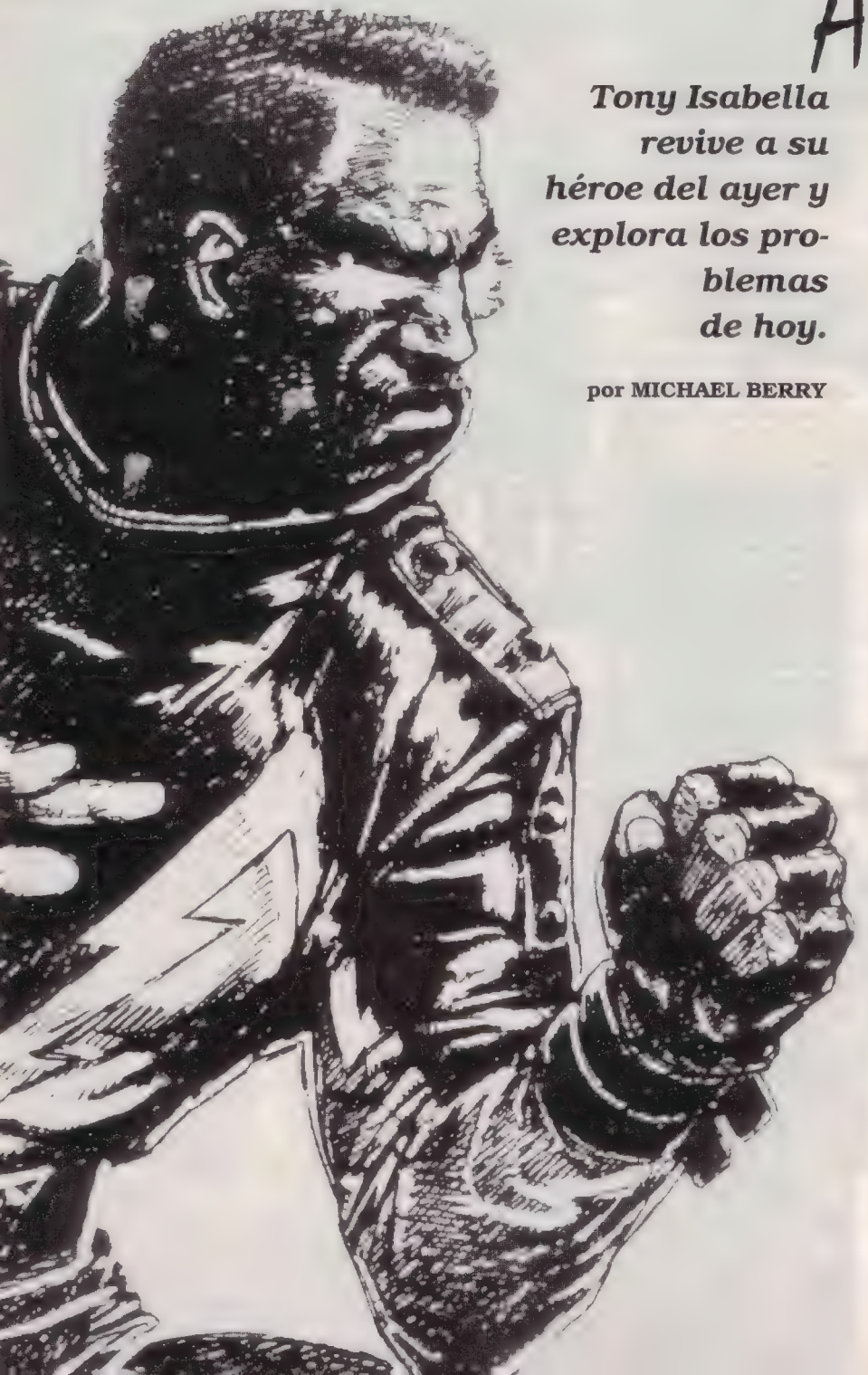
Los espías hicieron furor en la década de los sesenta, y eso hizo que Nick Fury siguiera viviendo como agente secreto de alta tecnología con su propia y colosal base helitransportada.

Personajes e ilustraciones de Femforce: Marca registrada y Copyright 1992 Americomics

«El año pasado fue el más ocupado de mi vida», dice Ayers, que sigue trabajando duro como dibujante de *Femforce*, de AC Comics.

Ilustración: Dick Ayers/Mark Heike

RAYO NEGRO ATACA DE NUEVO



Tony Isabella revive a su héroe del ayer y explora los problemas de hoy.

por MICHAEL BERRY

Rayo Negro fue presentado en 1977 por DC Comics como el primer superhéroe negro de la editorial. Su título sólo duró once números, pero el personaje llegó a ser lo suficientemente popular como para acabar obteniendo un lugar destacado entre los Outsiders durante sus aventuras de la década de los años ochenta.

Ahora, con el equipo disuelto (y reunido posteriormente para sus aventuras actuales), Rayo Negro tiene una segunda oportunidad de defender un título en solitario. Tony Isabella, el guionista que lo creó, vuelve a escribir la serie USA, y el recién llegado Eddy Newell se encarga de los dibujos.

De no haber sido por Isabella, el primer superhéroe afroamericano podría haber acabado convirtiéndose en un fraude muy embarazoso.

El primer intento de añadir una nota de etnicidad a su escudería hecho por la editorial fue algo llamado «El Bombardero Negro». Isabella acababa de volver a DC después de una larga temporada con Marvel, y se le pidió que reescribiera dos guiones para una serie protagonizada por un blanco racista que se convertía en un superhéroe negro en momentos de gran tensión.

«Había sido sometido a experimentos de camuflaje químico durante la guerra del Vietnam para ayudarle a confundirse mejor con la jungla, y no era consciente de que había momentos en los que se convertía en el Bombardero Negro –explica Isabella–. En cada guión, su identidad blanca siempre acababa enterándose de que había salvado a unos cuantos ne-

THREE THINGS YOU SHOULD TAKE TO HEART BEFORE THE ROCKS RECRUIT ANY MORE KIDS AND I COME LOOKING FOR YOU
I'VE YOU ONLY HAVE THREE MORE LIMBS
THREE AFTER THAT I HAVE TO GET CREATIVE

La vida se ha puesto muy difícil en Brick City y hace falta mano dura. Hay alguien nuevo imponiendo el orden en las calles... y se llama Rayo Negro.

gros... y entonces empezaba a soltar comentarios racistas. –Isabella intentó convencer a Paul Levitz, su director de publicaciones, de que se olvidara del Bombardero Negro–. Le dije que esos cómics conseguirían ofender a todos y cada uno de sus lectores, y que acabarían quemándoles la editorial.»

Levitz supo percibir la lógica que había en los argumentos de Isabella, y le dio unas cuantas semanas para que redactase una contrapropuesta. Isabella, que ya había escrito guiones para personajes de color de Marvel como Luke Cage y Goliath Negro, quería crear un héroe con el que los chicos pudieran sentirse identificados en vez de escribir historias de un príncipe africano o un ex presidiario.

«Creé a Jefferson Pierce y le convertí en maestro de escuela antes de pensar en el nombre o en los poderes –dice Isabella–. Pensé que todos los chavales de este país han conocido a algún maestro de escuela y que hablan con ellos cada día.»

La inspiración para el nombre surgió de una portada antigua de *Wonder Woman* donde la superheroína echaba el lazo a... Sí, lo han adivinado: a un rayo negro. «Me pareció que era un nombre con fuerza y fácil de recordar –dice Isabella–. Estamos hablando de los grandes días del cine-para-negros, cuando era muy común referirse a la raza de un personaje en el título de una película. *Blacula (Drácula negro)*, por ejemplo... En el caso de Jefferson Pierce, escoge ese nombre porque sabe que va a ser un modelo para todos los críos de la ciudad y porque está muy orgulloso de su identidad de negro.»

Un Trevor Von Eeden muy joven, que posteriormente dibujaría *Canario Negro* para DC, se encargó de los dibujos, y el tándem Von Eeden-Isabella se dispuso a inaugurar un nuevo capítulo en la historia de los cómics DC.

Tal y como fue concebido originalmente, Rayo Negro era una antigua estrella del decatlón olímpico que enseñaba lengua y literatura en una escuela secundaria, y cuando había problemas se ponía una capucha «afro» y un cinturón que le proporcionaba superfuerza y poderes eléctricos. En la serie original luchaba contra los miembros de Los Cien, un grupo de señores de la droga que operaba en todo el territorio de los Estados Unidos.

El *Rayo Negro* original era un producto de finales de la década de los años setenta que no está del todo a la altura de las exigencias de los años noventa. Cuando se le pregunta si hay algo en la serie de lo que se sienta un poco avergonzado ahora, Isabella responde al instante: «¡La maldita capucha-peluca afro! ¿En qué demonios estaría pensando? Estábamos buscando algo distinto de la típica máscara, y entonces había un montón de negros con montones de pelos en la cabeza andando por las calles. Lo que tenía sentido en 1977 ya no lo tiene hoy.»

Isabella sigue sintiéndose orgulloso de aquellas historias. «Exploraron nuevos territorios. Estoy muy satisfecho de cómo quedaron, porque Jefferson Pierce acabó siendo percibido como una persona de carne y hueso, y eso es algo que no veo en muchos personajes de los cómics de la actualidad.»

Black Lightning no llegó a durar ni un año a pesar de que contaba con un protagonista distinto y atractivo y un nuevo enfoque del género de los superhéroes. Isabella echa la culpa de la cancelación del título a lo que llama «la lamentable implosión de la DC».

«Según tengo entendido, alguien de muy arriba echó un vistazo a las cifras de ventas de los cómics por primera vez en décadas y vio que eran mucho más bajas de lo que recordaba –explica–. Al parecer, ese tipo no cayó en la cuenta de que los cómics de entonces costaban cuatro o cinco veces más de lo que costaban la última vez que había inspeccionado las cifras de ventas, y la consecuencia fue que un gran número de títulos de la DC fue cancelado al instante. Se me dijo que *Black Lightning* había estado justo en la frontera de no ser cancelado, pero que al final no había logrado salvarse.»

Isabella y Rayo Negro siguieron caminos distintos después de la pérdida de su serie independiente, y el héroe hizo apariciones ocasionales en *World's Finest* y *Detective*. Los resultados nunca superaron la mediocridad, y el personaje no se recuperó hasta que Mike W. Barr escogió a Rayo Negro para incluirlo en *Batman & The Outsiders*.

Isabella dice que sólo tiene elogios para lo que hizo Barr con Rayo Negro. «Le he dicho en muchas ocasiones que es el segundo mejor guionista de Rayo Negro que existe en el planeta, y él ha dicho lo mismo de mí.»

«Rayo Negro ha escogido ese nombre porque es consciente de que va a ser un modelo para los críos», dice Isabella.

El guionista Tony Isabella creó la serie *Black Lightning* en la década de los setenta, y también es el responsable de su regreso en los noventa.

Los Outsiders también acabaron siguiendo caminos distintos, y Rayo Negro volvió a caer en el limbo de los cómics. Pero eso no significó que el personaje fuera olvidado. «Los fans se me acercaban continuamente en las convenciones para decirme lo mucho que Rayo Negro significaba para ellos», observa Isabella. El guionista acabó decidiendo que intentaría conseguir otro título en solitario para su personaje, y el nuevo objetivo que se marcó fue «crear el cómic de superhéroe más realista que puedas llegar a hacer sin salirte del Universo DC».

Isabella tuvo una tienda de cómics en Cleveland durante once años, y la gran mayoría de sus clientes eran chicos de los suburbios. Sus experiencias, las noticias y artículos de los periódicos y numerosas entrevistas personales permitieron que Isabella investigara las condiciones de vida en las ciudades de los Estados Unidos hasta un grado increíble.

«Nunca había hecho tanta investigación para un cómic –dice–. Es un proceso que no se acaba nunca. Siempre estoy hablando con estudiantes, profesores, policías, criminales... Hablo con toda clase de gente. Si tienen alguna información que pueda ayudarme a conseguir que *Black Lightning* sea más realista, he intentado obtenerla.»

Rayo Negro opera en una zona de nuevos proyectos inmobiliarios conocida como «Brick City», pero el nombre del municipio en cuestión nunca es mencionado. Isabella no especifica el entorno porque no quiere que los lectores den por sentado que los problemas que describe sólo existen «en otro sitio». Aun así, algunos argumentos están basados en incidentes de los que Isabella tiene un conocimiento de primera mano.

Todos los personajes e ilustraciones de Black Lightning: Marca registrada y Copyright 1994 DC Comics

«Nací y me crié en una ciudad donde los vecindarios más pobres han sido explotados sin piedad por los líderes financieros y el ayuntamiento –dice–. Hay gente que pasa hambre y vive sin tener cubiertas las necesidades más básicas a menos de tres kilómetros del sitio en el que la ciudad de Cleveland está construyendo un estadio para un equipo de béisbol que ocupa el último lugar de la clasificación, y cuyos propietarios figuran entre las personas más ricas del país. Es un tema que pienso tratar en *Rayo Negro*.»

Los primeros cuatro números giran alrededor de una banda que trafica con drogas y los efectos que produce sobre la comunidad. A partir de ahí, Isabella planea investigar un gran número de problemas urbanos, desde la gente sin hogar hasta el que los votantes del centro no estén registrados en los censos electorales.

«Eche un vistazo a su periódico –dice Isabella–. Si hay algo que trate un problema al que se estén enfrentando nuestras ciudades, hablaremos de él más tarde o más temprano.»

Pero *Rayo Negro* ofrecerá algo más que realismo social duro, y la dosis de acción y aventuras del cómic también será muy elevada. El número 2 presentará a un gran supervillano nuevo, pero Isabella no quiere revelar su nombre ni su poder. Lo único que quiere decir sobre él es que «es uno de los mejores villanos que he creado jamás... y quizá sea el mejor. Eddy Newell ha hecho un trabajo soberbio dándole vida.» El reparto de secundarios del título contiene a varios recién llegados muy interesantes, como el detective Tommy Golavito, un policía que forma una inestable alianza con Rayo Negro, y Beagle, un ciego confidente de la Policía que no tiene hogar y vive en un Volkswagen abandonado. Lynn Stewart, la ex esposa de Pierce, sigue siendo una presencia en su vida, aunque fuera del escenario; e incluso Tobias Whale, el villano más famoso del título original, quizás acabe volviendo a aparecer.

El nuevo título girará alrededor de Jefferson Pierce, naturalmente, e Isabella espera que su peculiar y original variedad de heroísmo atraerá a nuevos lectores.

«Jefferson Pierce es un héroe de la vieja escuela –explica–. Dar la espalda a su

prójimo es algo que le resulta sencillamente imposible. En el mejor de todos los mundos posibles, Pierce sería un maestro de escuela muy feliz y totalmente consagrado a su profesión, pero tiene superpoderes y debe utilizarlos.»

Al igual que la gran mayoría de nosotros, Pierce ha sufrido cambios muy significativos durante la última década y media. «Ha envejecido un poco, al igual que yo –observa Isabella–. El mundo se ha endurecido. Jeff sigue siendo el mismo de siempre, pero es un poco más decidido que antes. Cuando el mundo que te rodea empeora, o te rindes, o luchas con más ferocidad.»

El metageno de Rayo Negro fue cambiado después de que los alienígenas invadieran la Tierra, y ahora sus poderes eléctricos son totalmente naturales. El personaje irá descubriendo nuevas maneras de utilizarlos a lo largo de la segunda serie, entre ellas cortocircuitar sistemas de seguridad, provocar explosiones y desarrollar un «sentido del radar» parecido al que poseen ciertas anguilas eléctricas.

Según Isabella, los dibujos de Eddy Newell son otro gran atractivo comercial de la serie.

«Eddy consigue ser muy ilustrativo sin necesidad de sacrificar la dinámica –dice Isabella–. Estuvimos hablando durante media hora sobre el cómic, y luego dio en el clavo al primer intento. Le proporciono guiones completos, y eso le da una idea aproximada de qué aspecto tienen los personajes, pero básicamente se puede decir que Eddy está haciendo todo el trabajo de diseño... y está mejorando a cada momento que pasa.

»Esto quizá suene a autobombo, pero con mi guión del primer número y los dibujos de Eddy, creo que no existe ninguna editorial de cómics que hubiera sido capaz de echar un vistazo a lo que habíamos hecho y no querer publicarlo después.»

Batman quizás haga una aparición como estrella invitada, pero lo que ya está claro es que la Fundación Wayne ocupa un lugar importante en el telón de fondo de *Black Lightning*. Jeff Pierce ha obtenido una generosa beca que utilizará en la Secundaria Carver.

«Estoy seguro de que Bruce Wayne le dio ese dinero porque pensaba que Jeff saldría a la calle y se compraría un "coche Rayo Negro" o algo por el estilo –explica Isabella–, pero ésa es una de las grandes diferencias que separan a Batman de Rayo Negro. Rayo Negro lucha contra el crimen porque es necesario hacerlo, pero en el fondo está más interesado en algo tan simple como es proteger a la comunidad.»

Está claro que Isabella sabe muy bien en qué dirección quiere llevar el cómic, pero resulta casi imposible arrancarle algún detalle más allá de los primeros números. «No soy el tipo de guionista que planea los números con tres años de anticipación –dice–. Me gusta hacerme el mismo tipo de preguntas que se hacen los lectores, y nunca sabremos lo que va a ocurrir con tanta antelación. Eso puede cambiar si de repente tenemos que empezar a tomar parte en cruces o ese tipo de cosas, claro... Yo preferiría no tener que meterme en esos grandes crossovers de toda la editorial, pero no va a ser una decisión que dependa de mí.»

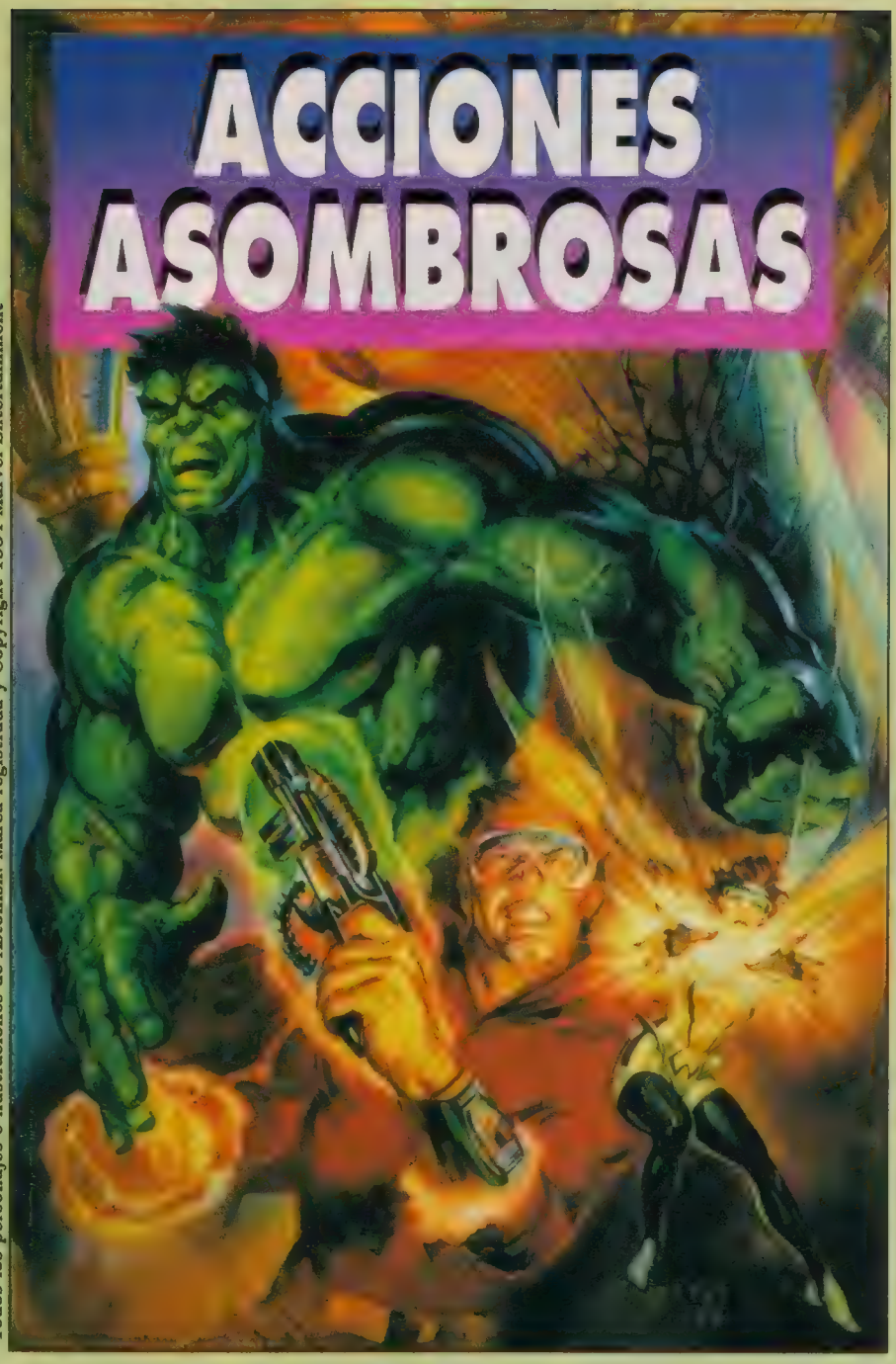
De vez en cuando a Isabella se le pregunta si se siente cualificado para escribir historias sobre un personaje afroamericano. «Al parecer existen algunas personas que encuentran extraño que un guionista blanco esté escribiendo las historias de este personaje –dice–. No puedo saber con exactitud qué significa ser negro en la sociedad estadounidense, pero dudo mucho que exista alguien que no haya experimentado alguna clase de prejuicio y al que no le hayan hecho sentir como un intruso. Yo tomo esas emociones y sentimientos y los uno a mis investigaciones, y luego intento contar mis historias lo mejor que puedo con todos los recursos de mi oficio.»

Ilustración de Black Lightning: Eddy Newell/Ron McCain

«Es uno de los mejores villanos que he creado jamás... y quizá sea el mejor», dice Isabella refiriéndose a Painkiller, que parece algo así como un Depredador del ghetto.

ACCIONES ASOMBROSAS

Todos los personajes e ilustraciones de Astonish: Marca registrada y Copyright 1994 Marvel Entertainment



La Masa vuelve a formar equipo con aliados tan improbables como Hank Pym y la Avispa para enfrentarse a un viejo enemigo que luce un nuevo rostro.

Peter David vuelve a asombrar a los lectores con la crónica de unos héroes clásicos.

por DREW BITTNER

Es un cómic totalmente nuevo, una novela gráfica pintada que recuerda los comienzos de la Era Marvel. Claro que el que sea y parezca nueva no impedirá que los fans más veteranos recuerden el nombre del pasado Marvel. *Tales to Astonish*, un especial Prestige escrito por Peter David y con John Estes a cargo de los pinceles, recrea esos días pasados reuniendo a La Masa, el doctor Henry Pym y Janet Van Dyne, y los enfrenta a... ¿Loki?

«Es una historia contemporánea, pero evocará la historia Marvel en el sentido de que Hulk, el doctor Pym y la Avispa vuelven a estar juntos –dice David–. La historia subraya el largo camino que han recorrido desde que se encontraron por primera vez en el número uno de *Los Vengadores*. Han crecido mucho en treinta años.

»Una de las cosas que he intentado evitar es el típico enfoque del "encontrarse-y-pelear" que vemos en cada reunión de equipos. Yo sigo una dirección distinta: cuando se ven por primera vez después de tanto tiempo, La Masa les salva la vida. Lanzarse a una escena de combate después de eso resulta bastante difícil, así que se sientan y hablan, y van comprendiendo que a pesar de que tuvieron un comienzo algo movido [La Masa abandonó el equipo en el número 2 USA de Avengers, y se enfrentó a los Vengadores con frecuencia posteriormente], han recorrido un camino realmente muy largo.»

«Un asesino psicópata con delirios divinos ve cómo esos delirios se convierten en realidad», dice el guionista Peter David de su asombroso villano.

Pero no todo va bien, porque un pequeño delincuente encuentra una antigua daga impregnada con el poder de Loki. David dice que ese paralelismo con el origen de Thor refuerza la conexión con los Vengadores originales.

«Básicamente, lo que ocurre es que este asesino psicópata con delirios divinos ve cómo esos delirios se convierten en realidad, lo cual nunca es bueno –dice–. Encuentra esa daga que contiene la esencia de Loki y eso pone mucho poder en sus manos, y lo utiliza de una manera tan destructiva como constructiva fue la manera en que Don Blake usó el poder de Thor. La Masa, Henry Pym y Janet Van Dyne tienen que detenerle. Oh, claro, podría haberle tocado a los Cuatro Fantásticos, pero... No, les ha tocado a ellos.

»Loki fue el causante de que surgieran los Vengadores originales, y ese trocito de historia ayuda a unir esta novela gráfica con ese origen. No quiero censurar la face-

Todas las ilustraciones: John Estes

Peter David afirma que aceptó el proyecto porque «si alguien ha de meter la pata con La Masa, debo ser yo».

ta histórica: los fans veteranos disfrutarán con esa conexión, y el resto siempre puede saltársela. Pero si tienes que retroceder y empezar a dar explicaciones del tipo "Bueno, verán, hace mucho tiempo Loki andaba suelto por ahí y...", entonces sólo consigues perder a tu público abu-

que lleva más tiempo en circulación, y por eso David afirma sentirse muy orgulloso de estar trabajando con este heroico trío. «Todos son miembros fundadores del núcleo del Universo Marvel. El mero hecho de que lleven tanto tiempo ahí y hayan sobrevivido a tantas cosas habiendo pasado

por tantas permutaciones... Bueno, no son gente de segunda fila, desde luego. Mirar por encima del hombro al doctor Pym y la Avispa sería muy presuntuoso por mi parte.»

«Henry es un científico tradicional, un tipo intelectual y racional», observa David refiriéndose al actual Hombre Gigante y ex Hombre Hormiga.

rriéndole con una lección de historia.

Estos tres personajes, junto con el Hombre de Hierro y Thor, fueron los fundadores del equipo de superhéroes Marvel

«Janet no es muy temible», observa David, pero ella y Pym tienen un puesto de honor por haber estado presentes desde los primeros días del Universo Marvel.

LOS CUENTOS DE DOC HORROR

Daniel Brereton pintó «Leyendas de Superman y Batman», y ahora convierte modelos en monstruos para «Los Nocturnos».

«Una de las razones por las que hago lo que hago es que trabajo basándome en miedos y ansiedades», revela Brereton.

por DARCY SULLIVAN

Empecemos dejando clara una cosa: Dan Brereton utiliza materiales de referencia: modelos, fotos... de todo, vamos. Incluso si está pintando a un superhéroe o a un villano monstruoso, Brereton basará la figura en una foto que ha tomado a una de sus amistades, retorcida en una postura heroica o amenazadora.

¿Hay alguien a quien le parezca mal eso? Al parecer sí, y al menos según afirma Brereton, pues parece ser que los fans colocan a los artistas que trabajan basándose en fotos dentro de la misma categoría que a los atletas que utilizan esteroides.

«Existe un estigma –dice Brereton–. Si utilizas referencias, estás haciendo trampas.»

Váyanse haciendo a la idea, amigos: montones de artistas utilizan material de referencia, y no porque estén peces en anatomía. Brereton, por ejemplo, podría dar conferencias sobre los distintos matices del rostro humano. «Hay cambios de temperatura y de color en el rostro de cada persona –dice–. Siempre tienes más vasos sanguíneos en la nariz, las orejas y alrededor de los ojos que en otras zonas, y eso hace que esas partes del rostro sean más rojas.» Brereton insiste en que las fotos de modelos le permiten obtener los efectos de luz y las pautas de sombras adecuadas. «Si has metido la pata, tienen el aspecto de que has metido la pata –dice–. Las fotos no mienten.»

Pero la obra de Brereton está muy alejada del realismo fotográfico a pesar de que use referencias, y en realidad lo que tiende a hacer es recuperar la potencia y el colorido de las portadas de los pulps clásicos y las novelas e introducirlo en los cómics. Nadie ha conseguido que Batman y Superman, esos campeones de la decencia, tuvieran un aspecto tan claramente poco recomendable como Brereton en la serie *Leyendas de Superman y Batman*, que pronto será editada en España por Zinco.

Ahora está convirtiendo a sus amigos en monstruos para *The Nocturnals*. Brereton escribirá y dibujará esta serie de seis números del sello Bravura, la gama de títulos publicada por Malibu Comics. Prepárense para caminar por un mundo de hombres-reptil, gárgolas, metamorfos y cosas extrañas creadas mediante la bioingeniería, cada una de las cuales parece haberse pasado por el estudio de Brereton para una sesión de pose delante de su caballete.

«Mis creaciones suelen ser tan raras que necesito la estructura de las referencias para mantener la cohesión –dice Brereton–. Si consigues introducir ese realismo, aportas un montón de credibilidad al trabajo que estás haciendo.»

El realismo está en el centro del enfoque artístico de Brereton, pero no en el de la historia que ha concebido para *The Nocturnals*. Un mero recuento de los monstruos que hay en el título basta para dejar agotado a cualquiera.

El reparto de *The Nocturnals* incluye a Komodo, el chico dragón; Polychrome, un ectomorfo que suele ser invisible; Gunwitch, una especie de espantapájaros con seis pistolas; Starfish, una criatura anfibia muy sexy; y Firelion, un samurai piroquinético.

Y esos son los buenos. En el otro bando tenemos a la Familia Zampa, una organización gangsteril, y a los Crim, una malvada raza alienígena; por no hablar de Raccoon, un híbrido creado mediante la manipulación genética, y de los Freelynchers, su grupo de matones...

Todo este torbellino de rarezas y monstruosidades gira alrededor de Doc Horror, el jefe de los Nocturnos y una figura en-

Batman, Superman y personajes asociados y todas sus ilustraciones: © 1994 DC Comics

Aterrador nunca había sido una palabra usada para describir a Superman... hasta que cayó en manos de Brereton en *Leyendas de Superman y Batman*, claro está.

Un amigo de Brereton fue utilizado como modelo para Doc Horror, pero a juzgar por este autorretrato parece que hay un poco de Dan en el Doc y viceversa.

«Se podría decir que *The Nocturnals* gira alrededor de un grupo de fuera de la Ley no humanos acosados por el submundo criminal», dice el guionista/dibujante Dan Brereton.

vuelta en rumores. Doc Horror es químico, hechicero, genio, posible vampiro, médico y eliminador de gángsters... la clase de historia de éxito que pone verde de envidia a todo el mundo cuando la escucha en la reunión anual de antiguos compañeros de clase, vamos. Doc no es perfecto, claro: no logró evitar que los Crim destruyeran su planeta mientras él huía a la Tierra.

Cuando se inicia la acción de *The Nocturnals*, casi todo el mundo anda detrás de Doc. El gángster Tony Zampa quiere verle muerto, al igual que los Crim; Raccoon quiere mandar sobre los gángsters, lo cual significa eliminar a Doc; y Nar K, todo un taller de bioingeniería en una sola persona, quiere evitar que Doc deje en libertad a sus experimentos.

«Se podría decir que *The Nocturnals* gira alrededor de un grupo de fuera de la Ley no humanos acosados por el submundo criminal», dice Brereton intentando resumir el complejo argumento. Oyendo hablar a este artista un tanto in-

quietante que se va por las ramas a cada momento, resulta fácil imaginarse el porqué la historia se le ha acabado escapando un poco de las manos.

The Nocturnals se fue desarrollando alrededor de Doc Horror, a quien Brereton esbozó por primera vez en 1992 a bordo del avión que le llevaba a la Comic Art Convention de Glasgow. Brereton añade que Doc Horror no es un homenaje a la superestrella de los pulp Doc Savage, ni a Doc Stearn, Mr. Monster, el personaje cómico de Michael T. Gilbert. «Es uno de los arquetipos de la literatura negra –explica Brereton–. Si el jefe de una banda era listo, enseguida le apodaban "Doc", como a Doc McCoy en *La huida*, de Jim Thompson.»

Doc tiene un sorprendente parecido con el protagonista de *The Black Terror*, la primera serie pintada por Brereton en 1990 para la editorial Eclipse. «Es como si el mismo actor interpretara a Black Terror y Doc Horror –dice Brereton–. Me gusta la forma en que el director Akira Kurosawa utilizó siempre a Toshiro Mifune, o cómo [el dramaturgo y director] David Mamet utiliza a Joe Mantegna para que interprete cierta clase de personaje. Doc es mi Joe Mantegna.»

Otro rostro familiar es el de la hija del Doc, la también inquietante Halloween Girl. Es igualita a la chica de *Leyendas de Superman y Batman*, y las dos son clavadas a Lindsay, la hija mayor de Brereton. Lindsay, que ahora tiene ocho años, posó como modelo para los dos personajes, e inspiró de una manera muy directa a su sosias de *The Nocturnals*.

«Cuando tenía cuatro años, Lindsay me preguntó si sabía de qué quería ir disfrazada en Halloween –explica Brereton–. Yo le dije que no, y ella me dijo que quería ser la Chica Halloween [«Halloween Girl»]. Me pareció un nombre excelente, muy adecuado para un personaje de la Legión de Superhéroes...»

En *The Nocturnals* Brereton ha fusionado dos de sus géneros literarios favoritos, el policíaco y el terror. «Todas mis grandes influencias tienen su origen en los pulps», admite Brereton, que es adicto a escritores como Thompson, James Ellroy, David Goodis, Charles Willeford y toda la pandilla de duros de la editorial Black Lizard. Casi toda la obra de Brereton muestra el gran cariño que siente hacia los personajes del género negro, e incluso el Superman que pintó para *Leyendas de Superman y Batman* parecía haberse pasado la noche trasegando whisky barato y sintiéndose muy existencial.

En cuanto al terror, hablar de él significa hablar del primer amor. «Cuando era pequeño, los monstruos que creaba sobre el papel eran mis amigos en una época en la que no tenía ningún amigo», dice Brereton. Devoró los cuentos de H. P. Lovecraft, y mientras estudiaba en la secundaria intentó convencer a la dirección de la escuela de que proyectara *Creature from the Black Lagoon (La mujer y el monstruo)*... en las 3-D originales, naturalmente.

Hoy en día los monstruos dominan la habitación de la casa del norte de California que Brereton utiliza como estudio, y que hace pensar en una enorme juguetería devastada por una explosión. Los aliens, modelos de Godzilla y enjambres de otros juguetes, reinan sobre los libros y montones de revistas que Brereton utiliza como material de referencia. Con un modelo de la Novia de Frankenstein encima de su hombro izquierdo y cocodrilos de plástico sobre la mesa de dibujo, Brereton trabaja de noche porque «resultaría terriblemente difícil crear una historia como *The Nocturnals* a la luz del día».

Su obsesión por las cosas que reptan en la oscuridad y los malhechores no ha hecho que Brereton olvidara lo que se siente al estar asustado. Sus hijas ven *ALIENS (Aliens, el regreso)* con indiferencia, pero Brereton recuerda haber apagado la tele cuando era pequeño para no ver la

«Si consigues introducir ese realismo, eso da mucha credibilidad a tu obra», observa Brereton, quien creó esta ilustración de un sargento Rock más duro que el acero.

inquietante publicidad de películas como *The Shining (El resplandor)*... y nada le asustaba más que la sonrisa torcida de Alfred E. Neuman que servía como emblema de cada ejemplar de la revista *Mad*.

«Tenía mucho miedo a la oscuridad, y sigue dándome un poco de miedo –admite Brereton–. Una de las razones por las que hago lo que hago es que trabajo basándome en miedos y ansiedades.»

Brereton sigue manteniéndose en contacto con sus primeros miedos y sus primeras fantasías, y ahora tiene la gran suerte de poder darles vida. «Cuando tenía ocho o nueve años –recuerda–, solía enviar

«Lindsay me dijo que quería ser la Chica Halloween, y el nombre me gustó», explica Brereton contando cómo su hija llegó a formar parte de *The Nocturnals*.

dibujos de personajes a Marvel con cartas en las que decía cosas como: "Ahí tienen un personaje. Pueden utilizarlo como les dé la gana, y quizá puedan encontrar algún dibujo que John Buscema o Gene Colan hayan tirado a la papelera y enviármelo."»

Brereton adoraba los cómics Marvel y quería ganarse la vida dibujándolos, pero estaba seguro de que nunca sería lo bastante bueno con la tinta. «No podía dibujar con pluma o pincel ni aunque me fuese la vida en ello», dice.

Años después, Brereton aprendió el arte de manejar los pinceles en el Colegio de Artes y Oficios de Oakland, California, y en la Academia de Artes de San Francisco. Sus estudios también complementaron el amor que sentía hacia creadores como Frank Frazetta, Bernie Wrightson y Jack Kirby con una nueva admiración por artistas de otra clase, como N. C. Wyeth, Dean Cornwell y Gustav Klimt.

Pero los cómics seguían siendo su gran obsesión. Brereton recuerda un día maravilloso vivido hacia el año 1987 en la clase «El arte como ilustración» que daba el profesor/artista Vince Pérez en el Colegio de Artes y Oficios de California. «Yo tenía veintiún años, y de repente entraron dos tipos de veintitantos años que empezaron a dar vueltas por ahí inspeccionando la obra de todo el mundo –recuerda Brereton–. Resultó que eran Mike Mignola y Steve Purcell.» Algún tiempo después Mignola le dijo a Brereton que sus obras eran las únicas que seguían teniendo buen aspecto vistas de cerca.

«Era original, interesante y había un montón de dibujos realmente buenos, algo muy distinto a lo que encuentras en ese tipo de clases –dice Mignola–. Y su obra estaba tan llena de energía como lo está Dan.» Brereton, que había quedado un tanto fascinado, empezó a frecuentar el edificio de apartamentos en el que vivían Mignola, Purcell y Art Adams, y fue dibujando páginas de muestra para que fuesen (implacablemente) criticadas por Mignola.

Eclipse proporcionó su primer trabajo a Brereton en la Wonder Con de la primavera siguiente al encargarle que dibujara las

Un esbozo de lo más sencillo en una nota adhesiva es el primer paso del largo y complejo proceso creativo para Brereton.

historias de complemento escritas por Kurt Busiek para *Merchants of Death*. «No quedaron demasiado impresionados», dice Brereton. En el año 1988, Brereton asistió a la San Diego Comic Convention, donde vio por primera vez la obra pintada por Dave McKean para *Orquídea Negra* y el *Blood* pintado por Kent Williams. Brereton quedó asombrado.

«Estaba tan deprimido que me volví a casa un día más pronto de lo previsto –dice–. "Nunca llegaré a ser tan bueno", pensé.»

El semestre siguiente pintó un cómic basado en el personaje Black Terror de la Edad de Oro como proyecto de clase. Después enseñó las páginas a Fred Burke, un director de publicaciones de Eclipse, sabiendo que la editorial había estado discutiendo la posibilidad de revivir a Black Terror. Eclipse le contrató.

«Cuando dejé la Academia ya estaba haciendo *The Black Terror* en vez de los deberes que me ponían los profesores –dice Brereton–. Creo que incluso llegué a suspender una asignatura por culpa del título.»

Ni ese título ni sus siguientes proyectos –*The Psycho*, para DC, una adaptación de *Dread* de Clive Barker, y un montón de portadas– hicieron más famoso a Brereton. Obtuvo más atención gracias a los quince cromos que pintó para la colección Ultra X-Men de la Fleer. Los cromos le proporcionaron cartas de fans –«Un chico me dijo que mis músculos estaban realmente muy bien»–, pero en 1992 Brereton

Brereton es la clase de tipo que utiliza fotos de accidentes de carretera como material de referencia, por lo que no tiene nada de extraño que se le dé tan bien el dibujar cosas raras.

seguía siendo prácticamente desconocido.

Fue entonces cuando la serie de tres números *Leyendas de Superman y Batman*, escrita por Walt Simonson, catapultó a Brereton al centro de la atención de los fans. Brereton dice que muchos lectores vieron la serie y preguntaron dónde se había estado escondiendo aquel tipo hasta entonces.

Según cuenta Brereton, el proyecto llegó a convertirse en realidad porque «quería hacer a Batman, y Mike Carlin quería que hiciera a Superman». Brereton afirma que DC no puso ninguna restricción al enfoque aparte de rechazar su petición de poder añadir pequeñas bolsas para equipo al cinturón de Batman. «Me dijeron que debía ser fiel al traje actual.»

Leyendas de Superman y Batman era el cómic más tradicional que Brereton había creado en toda su corta carrera, pero puso de relieve con gran claridad las diferencias existentes entre Brereton y los otros pintores del mundillo. A diferencia de McKean o de Bill Sienkiewicz, Brereton no explora la abstracción y su enfoque dista kilómetros del más realista y discreto de Alex Ross, visto en *Marvels*.

Las pinturas de Brereton exudan el salvaje apasionamiento de una portada de *Weird Tales* o *The Shadow*. Sus héroes son al mismo tiempo realistas y más grandes que la vida, y en su obra, la sombra de la barba de las cinco cubre de gris mandíbulas tan grandes como el estado de Minnesota.

«El color de esa parte de la cara de los hombres es distinto», argumenta Brereton, defendiendo a sus varones decididamente pilosos. «Fíjense en Pedro Picapiedra y

La influencia de Mike Mignola, que ayudó a Brereton al comienzo de su carrera, es visible en este dibujo de Komodo, Gunwitch y el perro Mojo de *The Nocturnals*.

La reacción de los fans después de que *Leyendas de Superman y Batman* revelara la existencia de Brereton al mundo de los cómics fue preguntarse dónde había estado escondido hasta entonces.

Pablo Mármol, sin ir más lejos...»

El proceso artístico de Brereton empieza con esbozos que garabatea en notas adhesivas. Cada una representa una página, e incluye sugerencias de posturas para los personajes principales.

Después llega el momento de la cámara. Brereton coloca a su familia y amistades en las posturas de los personajes, seleccionando personas cuyo aspecto físico general se aproxime lo más posible al de éstos. Su amigo Brett Rector, por ejemplo, fue Batman y Superman y también ha sido Doc Horror, Gunwitch y otros personajes de *The Nocturnals*.

«Siempre me utilizo a mí mismo para los personajes gordos, sebosos y desagradables –dice Brereton–. Nunca podría utilizar a ninguna otra persona para eso. En el número uno de *The Nocturnals* soy uno de los gángsters, Freddy el Búho... Bueno, en realidad soy los tres, pero Freddy es el único que se me parece.»

Brereton usa las fotos para hacer un esbozo de cada página, y después empieza a hurgar en la fiambrera Mickey Mouse que contiene sus tubos de acuarelas, principalmente Windsor Newtons. Suele empezar con un color base en forma de capa aplicada por debajo de toda la composición, lo cual da un esquema unificado a los distintos colores de la página. Para obtener una idea de cómo funciona este método, se puede comparar el azul del traje de Superman en las dos cubiertas de «Leyendas», que tenían como color base el naranja y el verde respectivamente.

«Empiezo pintando con un cepillo grande de una pulgada –explica–. De esa manera puedo moverlo mucho al principio. Hago todo lo que puedo con ese pincel, y después paso a utilizar pinceles más pequeños hasta llegar a un cero, un uno o un dos para los detalles más diminutos.»

El gran problema de pintar cómics es el tiempo. Los cómics de Brereton pueden salir al mercado de manera mensual o bimestral únicamente si la editorial va acumulando los números necesarios hasta que el artista haya terminado con una tanda. «Los tres números de cuarenta y ocho páginas cada uno de *«Leyendas»* representan todo un año de trabajo para mí», dice Brereton poniendo un ejemplo concreto.

La lentitud con que trabaja significa que Brereton tuvo que empezar a pintar *The Nocturnals* en diciembre de 1993 para conseguir que pudiera ser lanzado al mercado a comienzos de 1995. También tuvo que olvidarse de otros proyectos, lo cual significa que el guionista James Robinson sigue esperando a que Brereton acabe de dibujar su *Legends of the Dark Knight* para que Timothy Bradstreet pueda entintar los dibujos. Ah, y el cómic Cable que Brereton y Fabian Nicieza querían hacer también está en la nevera... A Brereton también le gustaría hacer una historia de Batman con guión de Howard Chaykin, y no contengan la respiración mientras esperan verla publicada.

Pero a Brereton no le importa concentrarse en *The Nocturnals*, un título que dice podría seguir haciendo «durante el resto de mi carrera». Formar parte de una línea como Bravura-Malibu también tiene sus grandes ventajas: Brereton ya ha fichado a Chaykin para que sea su «rabino creativo» después de que éste revisara el argumento de *The Nocturnals*, y está claro que a Brereton le encanta estar con Bravura aunque sepa que de momento forma parte del cuadro de novatos. En la conferencia de prensa que anunció la creación de Bravura, Brereton estaba rodeado por sus nuevos colegas –genios tan veteranos como Chaykin, Simonson, Jim Starlin y Gil Kane–, y se lo tomó a broma diciendo que los asistentes no podrían verle... a menos que alguien le prestara un almohadón para quedar un poco más alto en su silla.

Arma, personajes principales e ilustración: © 1994 Malibu Comics

Cine negro, literatura policíaca, películas de terror, monstruos, cómics antiguos... Aspectos de todas esas influencias son visibles en la obra de Brereton.

HISTORIAS EXTRAÑAS

***Strange Tales*, de Kurt Busiek y Ricardo Villagrán, es toda una oda al pasado clásico de la Marvel.**

Kurt Busiek rinde homenaje a una era desaparecida tejiendo una historia llena de prodigios.

por KIM HOWARD JOHNSON

La pandilla original está al completo en *Strange Tales*, que conmemora uno de los títulos fundadores de Marvel Comics. El Dr. Extraño, la Antorcha Humana, la Cosa e incluso Nick Fury, el superespía de S.H.I.E.L.D. –héroes todos ellos que tuvieron carreras memorables en el clásico *Strange Tales*– unen sus fuerzas para enfrentarse a los monstruos más extraños vistos desde hace años en este nuevo cómic que vuelve la mirada hacia la Edad de Plata de los cómics.

El guionista Kurt Busiek *(Marvels)* y el pintor Ricardo Villagrán *(Conan)* se han unido para crear *Strange Tales*, un especial Prestige completo e independiente cuya acción se desarrolla tanto en el presente como en el pasado.

«Todo gira alrededor del contar historias y del poder de las creencias –explica Busiek–. Nick Fury, la Antorcha Humana y la Cosa están sentados jugando al póquer en el cuartel general de los Cuatro Fantásticos, y van intercambiando historias mientras juegan.

»La historia contada por la Cosa ocupa la mayor parte del especial: es una aventura reciente en la que él y la Antorcha fueron a la reserva keewazi a petición de su viejo amigo Wyatt Wingfoot, que es el actual jefe de los keewazis. Al parecer, un cuento ha cobrado vida y se está llevando a los niños de la tribu. El cuento no es más que un mito, algo inventado por una mamá keewazi que quería asustar a sus pequeños, pero ahora parece haberse vuelto real.

»A lo largo de su investigación, la Cosa y la Antorcha recuerdan una aventura

Busiek toma la idea del contar historias como su tema, y aquí da vida a una. «Es algo que se le ocurrió a una mamá keewazi cuando quería asustar a sus pequeños», dice.

«Adoro ese mundo de alta tecnología con ese tipo tan duro metido en él», observa Busiek, que hace aparecer a Nick Fury en una de sus historias entrelazadas.

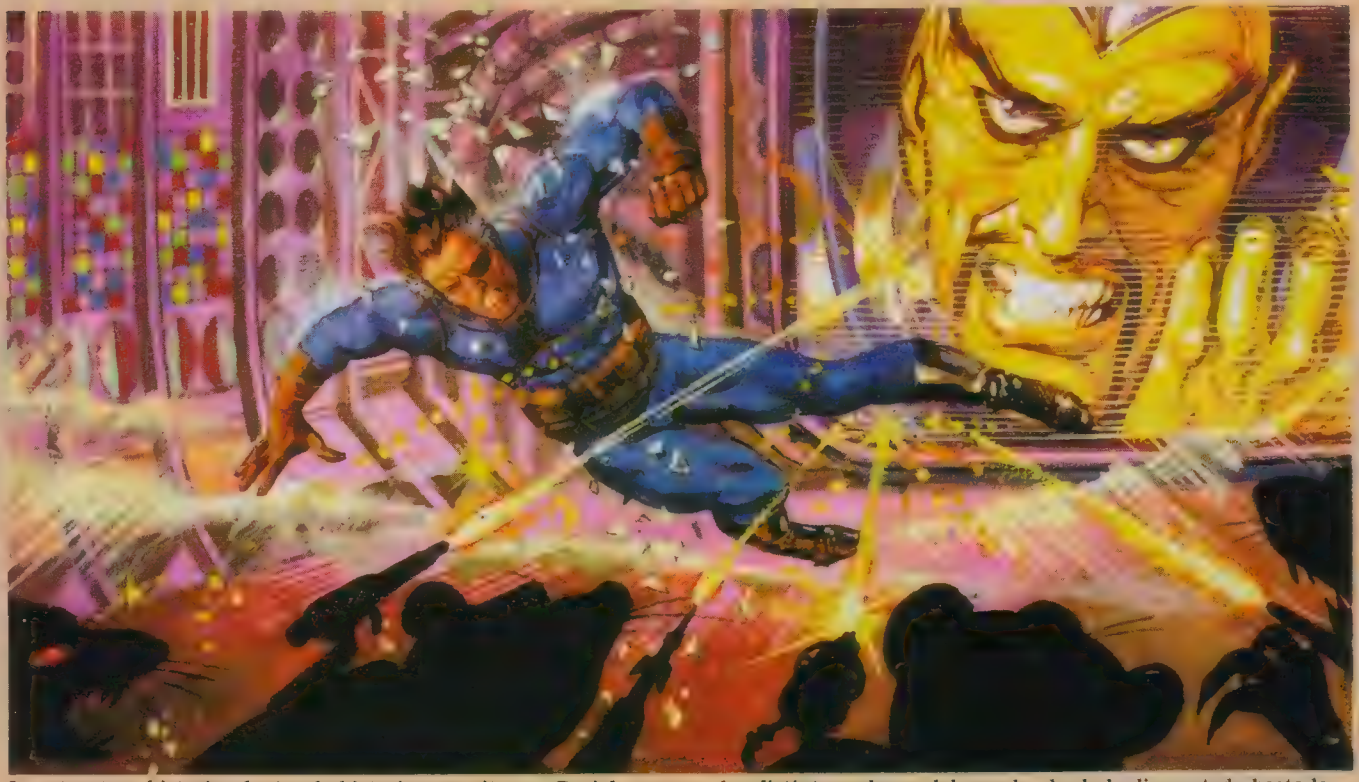
que tuvo lugar en los primeros años de su carrera, cuando sus series se habrían estado publicando en *Strange Tales*. El Dr. Extraño se ve involucrado, y él recuerda una aventura que vivió cuando su serie se estaba publicando en *Strange Tales*. Wyatt cuenta una historia que le contó su abuelo y que se remonta a los días pre superhéroes llenos de monstruos de *Strange Tales*. ¡y llegamos al extremo de contar una historia que forma parte del mito de la creación keewazi sobre el origen del universo! Todo acaba encajando, y al final involucra a los villanos de cada una de esas historias y hace que vuelvan a aparecer en la actualidad.» Hay muchas historias que contar dentro de las sesenta y cuatro páginas del especial, pero sólo una persona confusa ante tal abundancia de argumentos. «Todos los personajes acaban contando una historia en algún momento –explica Busiek–. El rotulista se está volviendo loco debido a las distintas puntuaciones que todo eso exige..., para la narración principal, para alguien que cuenta una historia dentro de la narración principal, ¡y para alguien que cuenta una historia dentro de la historia que se cuenta dentro de esa narración principal! ¡Hay momentos en los que llegamos a tener cuatro niveles! La cosa acaba poniéndose bastante complicada...

»Estoy seguro de que a Marvel le encantaría que dijese que es igual que *Marvels* –sigue explicando Busiek–. Bueno, pues no es igual, aunque tiene ciertas similitudes en el sentido de que gira alrededor del pasado y del recrear el sabor que tenían esas viejas aventuras, y todo eso se hace al mismo tiempo que se las encaja dentro de una historia moderna que ha sido muy pensada y trabajada.»

El *Strange Tales* original contaba las peripecias de los héroes Marvel que tenían menos probabilidades de compartir aventuras, pero Busiek estaba decidido a inventarse una historia que los incluyera a todos y pudiera sugerir las primeras historias. «Creo que la Antorcha y el Dr. Extraño pudieron encontrarse en una ocasión, pero pensé que si se suponía que iba a homenajear *Strange Tales* podía hacerlo en serio y a fondo –explica Busiek riendo–. Me he concentrado en preguntarme qué había de realmente extraño en todos ellos, y no me he conformado con reunirles de nuevo meramente porque ya se habían reunido en el pasado o porque pudieron vivir aventuras juntos.»

El objetivo de Busiek era recuperar el sabor de esas viejas aventuras, pero dentro del contexto de una historia moderna

Todas las ilustraciones de Strange: Ricardo Villagrán



La estructura historias-dentro-de-historias permite que Busiek recupere los distintos sabores del pasado, desde lo disparatado hasta lo fantasmagórico pasando por la alta tecnología.

Todos los personajes de Strange: © 1994 Marvel Entertainment

SPIDER-MAN

por PAT JANKIEWICZ

El Hombre Araña vuelve a vivir nuevas aventuras de dibujos animados.

Peter Parker, el asombroso Spider-Man, se ha enfrentado a muchos problemas en el curso de su vida. Odiado por un público escéptico, este luchador contra el crimen acosado por la culpabilidad hace malabarismos con una doble vida, una carrera universitaria, una familia, amistades y una interminable sucesión de enemigos crueles y nada corrientes.

La televisión ha demostrado ser más letal que Veneno o Misterio. Con la excepción de una serie de dibujos animados de la década de los sesenta, la gran mayoría de adaptaciones televisivas han convertido al lanza-redes en un animador soso y blando de ojos saltones que se veía obligado a cargar con amigos-no-tan-asombrosos, argumentos aburridos y estrellas invitadas como Enjambre.

Todo esto va a cambiar con *Spider-Man*, una serie de dibujos animados de sesenta y cinco episodios producida por Fox Television que captura todos los aspectos de la vida que el héroe creado por Stan Lee y Steve Ditko ha llevado en los cómics. El destino de Spidey se encuentra en las manos de un hombre llamado John Semper. Cuando nos recibe en su despacho de Marvel Films Animation, lo primero que sorprende de Semper, un hombre alto y elocuente, es que tiene más aspecto de abogado caro de Beverly Hills que de superhéroe. Lo único que le traiciona es su reloj Spider-Man («Uno de los tres que tengo», dice riendo), un expositor de cómics repleto de títulos de Spider-Man en el centro de la habitación, y la presencia de un Spidey hinchable precariamente aferrado a una pared.

Semper desempeña tres funciones en la serie, ya que actúa simultáneamente como productor, coordinador de argumentos y guionista. Su objetivo es muy simple. «Quería hacer una serie que tomara todos los elementos del cómic, los agitara y obtuviese algo distinto sin demasiados cambios.

»Nuestro Peter Parker es un adolescente que ya es Spider-Man. Tiene sus poderes arácnidos desde hace pocos años. Si se lo permites, Peter puede acabar convirtiéndose en un personaje bastante oscuro y lleno de amargura, porque su vida está pasando por una fase llena de problemas. Todo el mundo pasa por esos momentos, especialmente cuando eres un adolescente.

»Hemos hecho que haya bastantes ocasiones en las que Peter Parker deja de ser Spider-Man: no va a ser la típica serie con alguien que va dando saltitos de un lado a otro porque le encanta ser un su-

«Es una serie excelente –dice John Semper, productor y coordinador argumental–. Estamos haciendo un crossover entre, *Sensación de vivir* y *Spider-man*.»

perhéroe. Peter suele decir "¡Se acabó Spider-Man!", porque Spidey le aporta muchas preocupaciones, defectos e inseguridades.»

A diferencia de otros héroes disfrazados, Spider-Man también tiene sentido del humor. «Me encanta ese aspecto de comedia. "Cuando no lleva la máscara puesta –escribí en mi guía para los guionistas–, Peter nunca hace bromas verbales... pero no para de hacerlas dentro de su cabeza." Cuando se pone la máscara ocurre todo lo contrario: puede decir lo que quiera en voz alta, y eso elimina el aspecto mental. Lo que haces es invertir la utilización de la voz.

»Spider-Man es muy engañoso. La razón de que estemos hablando de la serie de dibujos animados más dura y difícil existente en todo el planeta es que hay algo en Spidey que siempre funciona mejor en el medio del cómic. En cuanto lo trasladas al movimiento tridimensional tal y como está escrito en los cómics, el personaje empieza a desmoronarse un poquito. Algunos de los problemas inherentes empiezan a darte vueltas dentro de la cabeza: "¿Por qué demonios se pasa la vida hablándose a sí mismo?"

»En el cómic, eso nunca se convierte en un inconveniente, pero en cuanto haces que un personaje empiece a filosofar interminablemente soltando un monólogo interior constante... ¡Bueno, entonces te has metido en un gran lío! Con eso no vas a conseguir una buena serie de televisión, desde luego. Algo inherente a los cómics tiene que ser alterado y remodelado de tal manera que funcione para la televisión.»Casi todas las historias empiezan conmigo. Nunca pensé que llegaría a decir esto, ¡pero sesenta y cinco episodios no son suficientes! Me como trece episodios para poder contar esencialmente una historia, lo cual significa un arco de trece episodios para la segunda temporada. Tenemos drama, acción y estrellas invitadas, y podría haber hecho el doble sin tener que esforzarme demasiado... No hay espacio suficiente. ¡Estamos metiendo tantas cosas buenas en la serie que tiene que ser un éxito!»

Semper opina que la serie funcionará porque «es un buen espectáculo. No estamos haciendo dibujos animados: estamos haciendo como un crossover entre *Sensación de vivir* y *Spider-Man*.

Todas las ilustraciones y láminas de modelo de Spider-Man en dibujos animados: Cortesía de John Semper/Marvel Productions

Contamos con un gran reparto, el dinero no es problema y tenemos a TMS encargándose de la animación. Están haciendo el mejor trabajo posible porque son asociados financieros nuestros en la serie.

»Les dije a mis guionistas que se imaginaran que estábamos haciendo la película de Jim Cameron. "Finjamos que Cameron ha descubierto que no está haciendo una película, sino una miniserie gigantesca –les dije–. Puede hacer lo que le dé la gana, pero se encuentra tan sobrecargado de trabajo que os ha llamado para que seáis sus guionistas, y cada uno de vosotros dispone de media hora."»

Semper ha conservado la vida llena de problemas del lanza-redes como parte de la serie. «Eso es lo que hace que todo el mundo encuentre atractivo a ese tipo –confirma–. Cuando me paseo por el edificio y la gente se entera de que soy el productor de *Spider-Man*, siempre me dicen lo mismo: "¡Esperamos que no se olvidará de todo lo que es el cómic, y que hará que Spidey lo pase fatal y sufra muchísimo por todo lo que le ocurre!" Eso es lo que todo el mundo quiere ver, ¡y lo que nunca han hecho en ninguna adaptación anterior!

»Quería profundizar al máximo en toda esa faceta de «soap opera». Lo hacemos un poquito en la primera temporada, pero no nos garantizaron que pudiéramos emitir los episodios en un orden determinado, así que en la segunda temporada voy a hacer un arco de trece episodios. Estamos hablando de la programación infantil, y eso resulta bastante duro, porque se supone que la programación infantil es acción, acción y acción.»

Los amigos y enemigos de Spidey también cobran vida gracias a un reparto de famosos actores. «Me encanta el reparto –dice con orgullo el productor–. Tenemos tantos buenos intérpretes que a veces pienso que estoy haciendo la serie sólo para poder conocer a toda esa gente... Chris Barnes *(The Little Mermaid [La sire-*

Los productores han prescindido del episodio de origen, pero empiezan la serie mostrando a Spidey de adolescente y con su carrera contra el crimen recién iniciada.

J. Jonah Jameson (sin puro) tiene la voz de Ed Asner, aparte de un nuevo conglomerado de medios de comunicación y una nueva motivación para odiar a Spidey.

J. JONAH JAMESON

nita) está magnífico prestando su voz a Peter Parker y Spidey. Chris es un chico con mucho talento que hará grandes cosas. Interpreta a Greg en *The Brady Bunch Movie*. ¡y ahora tengo que ver *Starman* cada semana para irme poniendo al corriente de lo que ha hecho en el pasado!

»Lo que resulta más gracioso es que Chris es Peter Parker, y en *The Marvel Action Hour* tenemos a Robert Hays como el Hombre de Hierro... ¡y los dos trabajaron juntos en *Starman*! Siempre están preguntando el uno por el otro.

»Saratoga Ballantine es Mary Jane Parker: es encantadora, y tiene un talento increíble. Lo estoy pasando en grande escribiendo historias para ella. También contamos con un director de voces soberbio, Tony Caster.

»Tuve la oportunidad de conocer a Martin Landau, que presta su voz al Escorpión. También contamos con Efrem Zimbalist Jr. como el Dr. Octopus, y Joe Campanella es el Lagarto y Curt Connors. Oirán su voz en todos nuestros episodios porque Curt Connors es un personaje muy importante, un profesor de la Universidad Empire State. Tenemos esa universidad [el *alma mater* de Spidey], e incluso tenemos el Coffee Bean –explica Semper riendo–. ¡Estamos haciendo el *Spider-Man* que me entusiasmaba, con elementos del más nuevo añadidos!»

J. Jonah Jameson, propietario del *Daily Bugle* y jefe perpetuamente enfadado de Spidey, ha sufrido una pequeña remodelación en la serie. «Jonah es como Ted Turner: ahora es dueño de un enorme conglomerado de medios de comunicación. Ed Asner presta su voz a J. Jonah Jameson, y te diviertes mucho con él. Al principio Ed me impresionaba un poco, pero es una persona encantadora.

»He convertido a Jonah en un personaje creíble. En todas las versiones de animación anteriores siempre se había visto reducido a dar puñetazos sobre la mesa mientras gritaba "¡Parker!", y no era más que una tonta caricatura al estilo Adolf Hitler. Yo le he proporcionado una auténtica razón para que Spider-Man no le caiga bien, algo que nunca ha aparecido en el cómic. Si dices "He hecho esto con J. Jonah" y Tom De Falco, el jefe de publicaciones de Marvel, reacciona diciendo "¡U!! Nunca se me había ocurrido...", entonces sabes que has dado en el clavo.

En los cómics, el odio que Jameson siente hacia Spidey surge del hecho de que le envidia en secreto. «Lo de la envidia siempre me pareció un poco facilón. Lo hablé con Stan Lee, y me dijo que nunca se le había llegado a ocurrir una razón mejor. En el episodio del Escorpión revelamos que en el pasado de J. Jonah hay una razón para que no le gusten nada los hombres que llevan máscara y que se dedican a defender la ley por su cuenta. Tiene una auténtica razón, y eso convierte a Jonah en un personaje creíble en vez de ser meramente un tipo que siente un odio estúpido e inmotivado hacia Spider-Man.»

Los puros que son la marca de fábrica de Jameson han sido una de las pequeñas bajas producidas en el tránsito del cómic a la televisión. «Decimos que ha dejado de fumar, porque no puedes mostrar a nadie fumando en la programación infantil. Siempre hay una forma creíble de

«Me encanta el reparto», se entusiasma Semper. Chris Barnes es Peter Parker/Spider-Man y Saratoga Ballantine presta su voz a Mary Jane Watson.

Foto: Lisa Orris

esquivar cualquier limitación. Además, si Jonah ha dejado de fumar la consecuencia es que está más nervioso e irritable que nunca –sigue explicando Semper–. En vez de decir "No fuma", lo cual supondría una infidelidad a la historia de los cómics, dices que ha dejado de fumar y de repente todo encaja en su sitio.»

Los espectadores también podrán ver a Mary Jane Watson, el gran amor de Spidey. «Nuestra Mary Jane es un personaje muy atractivo y simpático. Estamos haciendo varias cosas distintas porque queremos que caiga lo mejor posible, que sea un personaje interesante y una mujer fuerte y decidida. Es una estudiante universitaria que aspira a convertirse en modelo y actriz. Incluso ofrecemos su primera aparición, la escena del "Admítelo, Tigre... Te ha tocado el premio gordo" –explica Semper riendo–. También mostramos esos momentos en los que Peter intenta no encontrarse con ella.

»Quería que hubiera unos cuantos personajes femeninos interesantes porque en el universo de Spider-Man nunca ha habido mujeres realmente poderosas. Tenemos a Glory Grant [la secretaria de Jameson], interpretada por Nell Carter, y también tenemos a Betty Brant, Liz Allen y Debra Whitman, ¡por si hay alguien que sepa quién es Debra Whitman! [Una estudiante brillante y neurótica amiga de Peter Parker que sufrió un colapso nervioso en los cómics.] Mi Débra Whitman es una mujer fuerte y enérgica que tiene una gran inteligencia, y está a la misma altura intelectual que Peter.»

Un rostro familiar que estará ausente de la serie de dibujos animados será el de Gwen Stacy, la novia de Peter que murió. «No vamos a utilizar a Gwen en la serie, lo cual quizá irrite a algunas personas –afirma Semper–. No quería que los espectadores se enamorasen de un personaje que ya ha muerto. El gran problema con Gwen, dejando aparte el hecho de que todo el mundo sabrá que tiene que morir, es que se trata de un personaje bastante antiguo que lleva años sin aparecer en los cómics. Como lector, confieso que yo adoraba a Gwen Stacy hace muchos años...¡De hecho, me gustaba un poco más que Mary Jane!

»He utilizado a Felicia Hardy, una de los pocos personajes femeninos realmente sólidos del universo de Spidey, y la he convertido en una especie de variación de Gwen. Sigue siendo el personaje que era, desde luego, pero llena el "hueco de Gwen Stacy". Hay algunas sorpresas, claro, porque no sabes qué vamos a hacer con

Semper espera forjar un lazo entre el público y el héroe siguiendo los altibajos de la vida de Spidey, al igual que se hacía en los primeros números del cómic.

Felicia Hardy –dice Semper sonriendo–. Eso es lo que quiero, que la gente empiece a seguir la serie y se pregunte qué curso seguirán los acontecimientos. ¡Entonces podré empezar a divertirme!»

Felicia ha pasado a ser una heredera que vive con su adinerada madre, interpretada por Rue McClanahan. «Cuando nos ocupamos del Dr. Octopus introducimos una variación en su origen, haciendo que se viera involucrado en el secuestro de Felicia. La Fundación Hardy de su madre es responsable de lo que le ocurrió al haberse negado a concederle una beca, y eso nos permite establecer una relación entre muchos personajes.»

Como ya saben los fans, Felicia Hardy se convierte en la criminal enmascarada Gata Negra. «Estamos utilizando a Felicia, no a la Gata Negra –aclara Semper–. Pero ha tenido tanto éxito en la serie que no es algo totalmente descartado. Lo que sí es seguro es que no vamos a hacerlo en un futuro próximo, porque todavía no le hemos exprimido todo el jugo posible al hecho de que sea únicamente Felicia.»

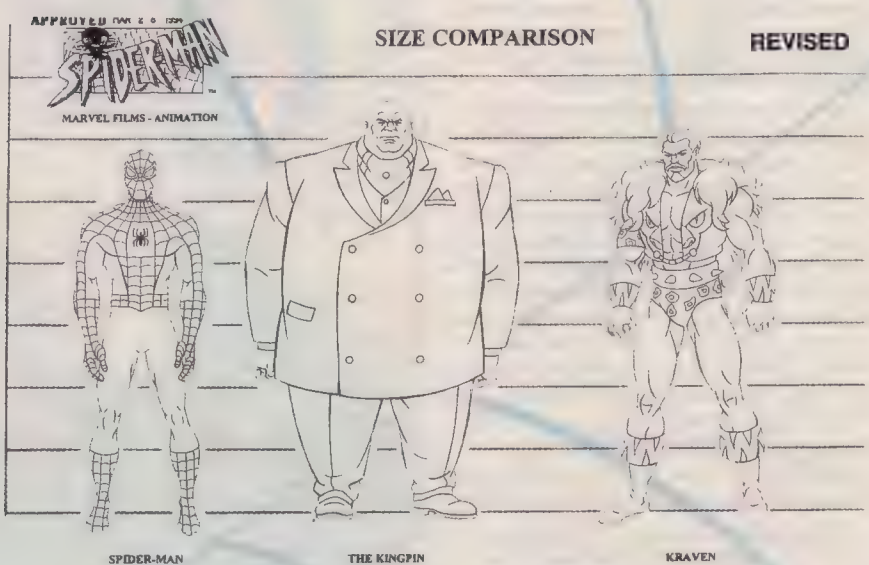
Y, naturalmente, la serie no sería nada sin la gran dama de la vida de Spidey, May Parker. «Utilizamos a la tía May, por supuesto, pero no estoy empleando "lo del corazón" porque creo que todos estamos hartos de eso –dice Semper encogiéndose de hombros–. Es tía May sin esos continuos ataques cardíacos, y le hemos hecho una pequeña limpieza visual: es un poco más atractiva que la abuela de los cómics. Tía May es notablemente consistente, básicamente debido a la manera en que la ve Stan.»

En cuanto a los muchos y mortíferos enemigos de Spider-Man, el lanza-redes estará realmente ocupadísimo. «Tenemos a Roscoe Lee Browne como Kingpin. Kingpin es un personaje extremadamente importante para nosotros, porque es nuestro villano principal. Aparece en la gran mayoría de los episodios, si es que no en todos ellos... Kingpin es un personaje con el que puedes divertirte muchísimo a la hora de escribir los guiones: le he convertido en el profesor Moriarty, y es el mal que se oculta detrás de todos los otros males.

»También hemos hecho que sea un personaje más siniestro, global e imponente. En los cómics Kingpin es más urbano y está muy centrado en Nueva York. Pensamos que si queríamos convertir a ese tipo en alguien real y soberbiamente maléfico, necesitaba ser mucho más global: tenía que ser una verdadera gran fuerza criminal presente en todo el mundo. Ahora es realmente muy siniestro. En la temporada que estoy escribiendo también tendremos a Vanessa, su esposa.

»Mark Hamill ha hecho una interpretación magnífica del Duende. Estoy muy contento de poder contar con Mark en la serie. Hemos jugado con toda la historia del Duendecillo Verde y el Duende. Al principio la gente se quedará bastante escandalizada y probablemente me odiarán, pero si tienen un poco de paciencia acabarán viendo que lo enfocamos de una manera que proporcionará más sorpresas que si nos limitáramos a hacer una traslación directa de la saga de los cómics.

»Tenemos a Norman Osborn, que es



Kingpin es una amenaza todavía más grande para Spider-Man en la serie, y no sólo por el tamaño. Su antiguo imperio del crimen neoyorquino se ha extendido por todo el globo terráqueo.

«*Spider-Man* consiste básicamente en que el público se enamore del personaje y experimente su vida», explica Semper.

interpretado por un actor maravilloso llamado Nelson Ross. Mostramos a Norman antes de que se convierta en nuestra conocida némesis de Spider-Man, y también aparece su hijo Harry, que es el mejor amigo de Peter Parker. Norman acabará convirtiéndose en uno de los grandes enemigos de Spidey, desde luego, pero habrá unas cuantas sorpresas a lo largo del trayecto. Tendrán que ver la serie, ya saben –dice Semper sonriendo–. Acabaremos contando toda la historia del Duendecillo Verde. Eso requerirá un montón de episodios, pero lo haremos porque el Duendecillo Verde es una parte muy importante de la saga de Spider-Man.

»Los Destructores de Arañas también aparecerán, y haré que intenten destruir a Spider-Man –explica Semper riendo–. Spencer, Alistair Smythe y Kingpin están involucrados, así como Eddie Brock. Todo el mundo está involucrado en esa parte de las historias... Estoy convencido de que esos episodios marcaron un punto creativo muy alto. He podido hacer exactamente todo lo que quería hacer en términos narrativos: historias épicas con personajes interesantes y un poquito de variación romántica para Peter.

»Nuestra segunda temporada es un maravilloso arco épico de muchos conflictos con villanos mezclados a conflictos emocionales de distintas clases. Tenemos a Kraven el Cazador, Hidro Man, al Conmocionador, al Buitre –en su encarnación joven–, y al Camaleón. Tenemos a Eddie Brock, y ya saben que si Eddie Brock anda por ahí eso quiere decir que estará preparándose para convertirse en Veneno.

»Eddie Brock y Veneno son tal y como se puede esperar que sean. Hank Azzaria consigue un Eddie Brock y un Veneno soberbios. Hank es Eddie Brock –explica riendo el guionista–. ¡Siempre se presenta poniendo cara de estar preparado para pelear!»

Si Veneno está presente, ¿puede estar muy lejos Matanza? «No está presente, pero aparecerá. Puedo prometérselo –declara Semper–. No puedo decirles cuándo lo hará, claro. Tengo tanto terreno que cubrir... Tengo todo el Universo Marvel a mi disposición, y estoy utilizando a personajes que nunca habían sido animados anteriormente. ¡Incluso vamos a utilizar a Morbius, el Vampiro Viviente!»

Los espectadores descubrirán que «un gran poder lleva implícita una gran responsabilidad», algo que los fans saben desde hace treinta años. «El origen de Spidey ha sido incorporado en dos episodios que lo cuentan en forma de *flashback*. No hemos hecho un "episodio del origen" porque es una de esas cosas que todos hemos visto en muchas ocasiones, como el origen de Hulk, y es algo que todo el mundo puede recitar de carrerilla –bromea Semper–. Dedicarle veintidós minutos supondría desperdiciar veintidós minutos. En la segunda temporada vemos algunos aspectos del origen que no habíamos conocido hasta ese momento.

»Una de las ideas más interesantes que se me han ocurrido es la de la telaraña. Nunca llegué a creerme del todo que ese chico, que es un mero estudiante de ciencias, pudiera inventar ese fluido de telarañas tan revolucionario. Pensé que resultaría mucho más interesante suponer que la araña que le proporcionó sus poderes también le había permitido inventar la fórmula. Es una parte de lo que se le transfirió con la picadura de la araña. Una araña sabe cómo fabricar esa sustancia, y lo mismo le ocurre a Spider-Man. ¡Muchos científicos muy brillantes no saben cómo fabricar telarañas, así que no hablemos de los meros estudiantes!»

Cuando Semper adapta historias de los cómics (como aquellas en las que a Spidey le crecen cuatro brazos extra), siempre procura incluir alguna variación original. «No quería hacer "los grandes éxitos de Spidey" y quería evitar el tipo de serie en la que cuando llevas cinco minutos de episodio dices: "Ah, claro... Este es aquel en el que Spidey hace eso y lo de más allá." La gente a la que le gusta

Los fans enseguida verán que la serie se ha modernizado y adaptado a los años noventa. El Buitre tiene armadura y una de esas bocas abiertas que indican gritos ensordecedores.

Spider-Man descubrirá que nos hemos mantenido fieles al personaje, pero no estamos contando historias con las que ya estén familiarizados. Estamos contando nuevas historias.

»Leí los cómics para encontrar mis historias. Dediqué muchos fines de semana a repasar veinte o treinta cómics buscando las historias que quería contar. Quiero hacer una historia del Puma, así que hay una tonelada de historias del Puma que debo leerme, fotocopiar y pasar al equipo de guionistas. Después tenemos que dar con una forma de tomar al Puma, cuya historia abarca más de treinta cómics, y convertirlo en un personaje que pueda darnos un buen episodio en dos o tres partes. Spidey no funciona muy bien en guiones de un solo episodio, porque entonces ya no puedes contar historias realmente complicadas.»

En cuanto a los orígenes de los villanos, «tenemos al Escorpión y la historia de cómo J. Jonah Jameson se ve involucrado en la creación de ese personaje. Jonah quiere que el Escorpión rivalice con Spider-Man como nuevo héroe, pero se convierte en un villano. También usamos al Lagarto, que es bastante tradicional. Muchos de los primeros 13 episodios son básicamente versiones de los cómics.

»Hay muchos orígenes que son muy poco detallados, por lo que existe una tremenda libertad a la hora de añadir cosas sin cambiarlos. Sigues pudiendo hacer que el Doc Octopus obtenga sus brazos metálicos en una explosión, pero puedes añadir más cosas a la historia original... y eso es lo que hemos hecho.

»La historia del Dr. Octopus es aquella en la que Stan ha tenido una influencia más grande a la hora de volver a contarla. Ha habido dos historias en las que Stan y Avi Arad, nuestro productor ejecutivo, han jugado un papel muy importante: una ha sido la del Dr. Octopus, y la otra ha sido la primera parte de la de Veneno. Yo escribí los esbozos de los segmentos uno, dos y tres de Veneno, pero después Avi y Stan tuvieron una considerable intervención en la primera parte.» Gracias a su aportación, ahora el simbionte alienígena llega a la Tierra adherido a una lanzadera espacial que acaba estrellándose.

«Hemos introducido a Veneno en el Spiderverso de una manera que tiene su lógica. El origen de Veneno es un ejemplo clásico de los momentos en los que el cómic mete la pata. Eddie Brock entrevista a un tipo que afirma ser un criminal llamado Come Pecados, y escribe exclusivas sobre él. Después Spider-Man captura al verdadero Come Pecados a kilómetros de distancia. Brock ve el titular "Spider-Man captura al Come Pecados" y dice: "Me siento espantosamente avergonzado, esto es terrible para mi carrera... ¡Odio a Spider-Man!" Lo que piensas al ver eso es: "Eh, chico, espera un momento... ¡Esto es una idiotez! ¿Por qué vas a odiar a Spider-Man, cuando lo que deberías hacer es odiar al tipo que te engañó y te tomó el pelo?" »Nuestra razón para que Eddie Brock odie a Spider-Man tiene muy poco que ver con esa clase de motivación. Si hiciera eso en un guión de dibujos animados no funcionaría: no importa lo justificado que pueda parecer por fidelidad al cómic, sigue siendo un claro ejemplo de un mal guión... Nuestro Eddie Brock tiene una motivación mucho mejor.

»Veneno es otro ejemplo. Veneno era malo hasta que el cómic empezó a venderse, y de repente Veneno es bueno –se ríe Semper–. No va a hacer daño a ninguna persona inocente... ¡Olvidémonos de todas las personas inocentes a las que ya ha matado, porque a partir de ahora no va a hacer daño a ninguna persona inocente! Puedo comprender por qué lo hicieron, desde luego: en aquel momento había unas necesidades concretas y optaron por esa solución, pero nosotros no vamos a hacer eso. Estamos empezando desde el principio, así que vamos a utilizar únicamente lo que haya funcionado y prescindiremos de lo que no ha funcionado.»

Uno de los aspectos de la serie que más le gustan a Semper es el poder trabajar con Stan Lee, el cocreador de Spidey. «Soy un fan total de Stan Lee, y él me pidió personalmente que me encargara de esta serie. Hay grandes momentos que cambian toda tu vida en los que piensas: "Vaya, puede que por fin haya conseguido llegar a otro nivel más elevado." Cuando Stan me dijo que le gustaría mucho que me encargara de la serie... ¡Bueno, fue uno de esos momentos cruciales! No se le ocurra decírselo nunca, ¿eh? –bromea Semper–. ¡Desde entonces lo único que hace es gritarme cada vez que me ve!

»Stan siempre te apoya al máximo y nunca se calla sus opiniones: estoy jugueteando con su creación, ¡y no me permite olvidarlo ni por un segundo! Tiene una actitud muy positiva hacia la serie,

Ilustración de Friends: Marvel Productions/NBC Foto: CBS

Estamos haciendo una serie de animación con el Spider-Man de Stan Lee, y Stan sabe cómo construir una historia.

»Es un tipo increíblemente divertido. Stan siempre me hace reír, ¡incluso cuando está enfadado! ¡Y eso hace que se enfade todavía más! Me río porque es una persona muy animada y con un gran sentido del humor. Lo que más me gusta de él es que cuando hay algo que no le gusta nada... Bueno, entonces pone una cara como si acabara de chupar un limón rancio y te suelta un "¡Spider-Man nunca haría eso!". A veces vale la pena incluir una frase del estilo de "Spider-Man se hace amigo de un perro y lo convierte en su ayudante" sólo para ver cómo el rostro de Stan se convulsiona en esas muecas de agonía.»

Semper, que se graduó en Harvard, cuenta que durante su primer año de universidad se gastó doce dólares en una entrada para ver a Stan Lee cuando fue al campus. «Stan es un tipo muy divertido y tiene muchas historias soberbias que contar, pero si hubiera sabido que llegaría un día en el que podría disfrutar de todas esas historias gratis... ¡En fin, creo que debería entrar en su despacho y pedirle que me devuelva mis doce dólares!

»He tenido mucha suerte en la vida –observa Semper–. He mantenido excelentes relaciones laborales con algunas de las personas más fascinantes del planeta. Estuve colaborando estrechamente con Jim Henson cuando escribí y desarrollé el *Fraggle Rock* de animación, y hace poco estuve colaborando con George Lucas en un proyecto –revela–. Poder trabajar con él fue maravilloso, ¡y además pude tutearle y llamarle George! Y ahora estoy sentado al lado de Stan cada día! Si hubiera podido trabajar con una sola de esas tres personas ya consideraría que no le podía pedir nada más a la vida, pero haber podido trabajar con las tres... ¡Es realmente increíble!»

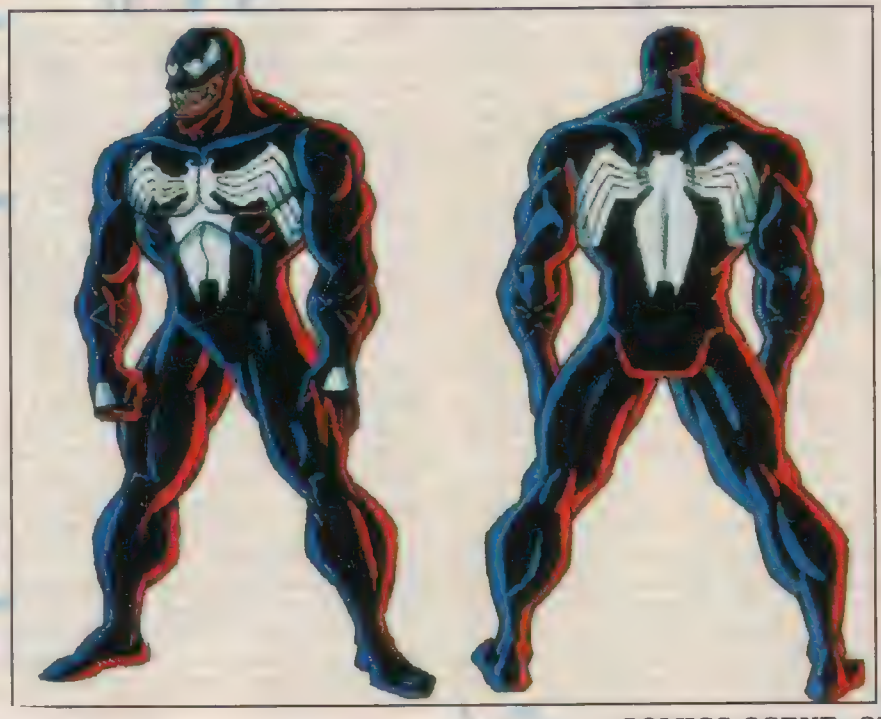
Semper nació en Boston y entró en el mundillo de la animación «después de perder un par de años trabajando en una compañía de seguros. Decidir si vas a tratar de convertir en realidad tus sueños siempre resulta bastante difícil. "¡Al Infierno con todo esto! –acabé diciendo–. ¡Me voy a Los Angeles, y ya veremos si lo consigo o no!"»

Semper trabajó como creador de *storyboards*, y no lo pasó muy bien. «Era un trabajo que no me gustaba porque no se te permite hacer ninguna aportación creativa –explica–. Por aquel entonces se suponía que los creadores de *storyboards* no debían desviarse ni un milímetro del guión. Yo quería escribir, pero tenía que introducirme en un mundillo tan cerrado como el de una secta. Era como si alguien tuviera que morir antes de que permitieran que entrara alguien nuevo... La única otra cosa que se me daba bien era montar películas.»

Semper trabajó como montador en Hanna-Barbera, acabó siendo «despedido de una manera bastante brusca» y empezó a trabajar como montador del largometraje *D.C. Cab* durante el día. De noche, Semper y Cynthia Friedlob, su prometida, se convirtieron en guionistas de animación. «Siempre estuve bastante convencido de que podía escribir guiones mucho mejores que esas historias horribles que desfilaban por mi moviola cuando montaba dibujos animados –afirma–. Estoy hablando de engendros tan horribles como *Trollkins*, Pedro Picapiedra y Pablo Mármol convertidos en policías y una temporada realmente pésima de *Scooby-Doo*... "¡Esto es tan espantoso que estoy seguro de que puedo escribir algo mejor!", pensé.

Las otras encarnaciones televisivas de Spidey no impresionaron demasiado a Semper. La serie de imagen real le pareció sosa y tonta, «y *Spider-Man and his Amazing Friends* era basura».

»Cynthia y yo tuvimos tanto éxito vendiendo nuestras historias de Scooby-Doo que nos incorporaron al equipo de guionistas. Eran misterios de diez minutos de duración con ese perro idiota: como dibujos animados eran francamente malos, desde luego, pero fue una manera maravillosa de ir acumulando experiencia. La verdad es que tuve algo así como un regreso triunfal: cuando me habían despedido trabajaba en el sótano, y conseguí volver a Hanna-Barbera con un despacho



«Nuestro Veneno tiene mejores motivaciones», afirma Semper, que rediseñó el origen de este temible alienígena para la serie.

Spider-Man y todos los personajes asociados: © 1967, 1993, 1994 Marvel Entertainment Group

«Quería hacer una serie que tomara todos los elementos del cómic, los agitara y obtuviese algo distinto sin demasiados cambios», declara Semper.

y escritorio. Así empezó mi carrera como guionista.»

El asombroso arácnido saltará a las ondas en un gran renacimiento de dibujos animados fiel al cómic gracias a los impresionantes índices de audiencia obtenidos por *Batman: The Animated Series* y *X-Men*. «He de superar los índices de audiencia de *Batman* –nos confía Semper–. *Batman* es un tremendo logro artístico, pero está más dirigida a los adultos sofisticados que son fans del cómic que al gran público televisivo en general. *X-Men* tiene más éxito que *Batman* entre los niños: es la serie número uno de la mañana de los sábados, y tiene más cosas a su favor. Digamos que se ha convertido en mi objetivo por lo que respecta a la calidad que deseo obtener.

»También quiero enmendar uno de los pocos errores que se cometieron en *Batman*: nunca llegabas a pasar mucho tiempo con Bruce Wayne, y no tendría que haber sido así. No he visto muchos episodios de la serie, y es posible que haya alguno que invalide mi afirmación, pero creo que Batman produce una cierta impresión de falta de profundidad. Eso no importa si cuentas con otro personaje que tenga tres dimensiones, pero cuando sólo tienes a un Bruce Wayne que es básicamente un misterio, entonces acabas teniendo que fiarte de tus villanos.

»La serie de Batman siempre gira alrededor del villano del episodio. "¿Quién es el villano? ¿Cuál es su problema?" No gira alrededor de Bruce Wayne y Batman. En mi serie ocurre justo lo contrario: *Spider-Man* tiene por centro y foco a Spider-Man.

»Esa es la gran diferencia que existe entre el escribir historias para Batman y el escribirlas para Spider-Man: en el caso de Batman, empiezas con el punto de vista de unos cuantos villanos. Están haciendo cosas feas y entonces la música empieza a sonar más fuerte y la gran sombra cae sobre ellos, y los villanos se vuelven y los espectadores se vuelven, y todos gritan "¡Aaaaah!" a coro. Aparece Batman, y tanto los espectadores como los villanos se llevan una gran sorpresa.

»En *Spider-Man* empiezas con Spider-Man recorriendo la ciudad de telaraña en telaraña y hablando consigo mismo, y estamos mirando por encima de su hombro. Spider-Man baja la vista, ve a unos cuantos malos y se lanza sobre ellos. Estamos con él porque tenemos que verlo todo a través de sus ojos, y debemos meternos dentro de su cabeza. Es una escena menos dramática, pero crea una conexión más sólida entre los espectadores y el personaje principal. *Spider-Man* gira alrededor de eso: el espectador se enamora de este personaje y experimenta lo que va ocurriendo en su vida.

»En mi serie tenemos que crear situaciones y relaciones interesantes, y debemos inventarnos líneas argumentales en las que aparezca Peter Parker. Los villanos son importantes, pero Peter es lo más importante de la serie.»

Algunas de las características de Spidey resultan difíciles de mostrar. «Su sentido arácnido es la gran cruz de mi existencia –bromea Semper–. Creo que lo resolvemos mejor de lo que nunca se había hecho antes en la televisión: lo hacemos con fidelidad y precisión. En la serie de imagen real funcionaba como una visión de rayos X. Spider-Man se las arreglaba para enterarse de cosas que ocurrían al otro lado de una pared, lo cual era sencillamente ridículo. En cuanto a las otras series de dibujos animados, o han prescindido del sentido arácnido o lo han utilizado de una manera bastante torpe e innecesariamente complicada.

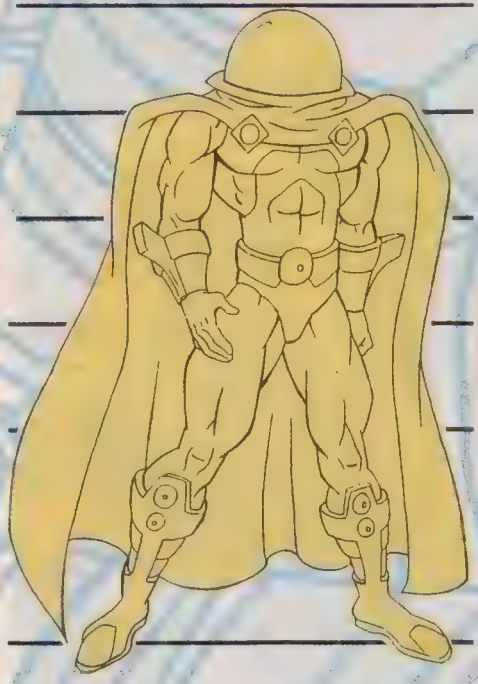
»Nosotros lo utilizamos como un "sentido", igual que la intuición. Si alguien pretende hacer daño a Spidey, su sentido arácnido empieza a actuar al instante. No hay prácticamente ningún episodio en el que su sentido arácnido no sea utilizado de una manera o de otra. No veremos las "líneas onduladas" que aparecen alrededor de su cabeza en el cómic, pero habrá un efecto, gráfico o generado mediante or-

denador. Puedo garantizar que habrá un efecto fácilmente reconocible que nos indicará que Spidey está siendo advertido por su sentido arácnido.»

Semper no quedó muy impresionado por las incursiones televisivas anteriores de Spidey. «Cuando era pequeño, los dibujos animados de los años sesenta me gustaban porque eran algo distinto. Volví a verlos hace poco y son bastante horrendos, pero aun así hicieron algo que nadie más había hecho antes que ellos: tomaron unos cómics que eran revolucionarios para su época, ¡y los emitieron! La historia del origen es casi exactamente lo que Stan escribió, lo cual era casi milagroso. Lo que más me llama la atención de ellos cuando los veo ahora es que a nivel de producción son francamente malos. *Spider-Man and his Amazing Friends* era basura.

»La serie de imagen real protagonizada por Nicholas Hammond era televisión estándar. No quedó nada convincente porque intentaron hacer una serie cuya acción transcurre en Nueva York rodándola en Los Angeles, por lo que no hay ningún edificio reconocible. Es sencillamente ridículo... El *Spider-Man* japonés era más interesante. Todo lo del trepar por los muros, los saltos y las telarañas les quedó francamente bien. Es bastante vistosa... Spidey tiene un Spider-coche y un robot gigante. Nunca ha habido una serie de Spider-Man realmente buena, y la nuestra es la primera que puede aspirar a llegar tan alto.»Al desarrollar la serie, Semper volvió a examinar todas las generaciones de títulos de Spider-Man. «Siempre he pensado que los años de John Romita Sr. nos proporcionaron algunos de los mejores cómics de toda la historia de Spider-Man. También me gustaban mucho Steve Ditko y Gil Kane. Los últimos tiempos de Ditko fueron realmente maravillosos... He tenido que releerme todas sus historias.»

Semper también tiene planeado hacer unas cuantas reuniones de personajes Marvel en la serie. «¡Quiero hacer una con



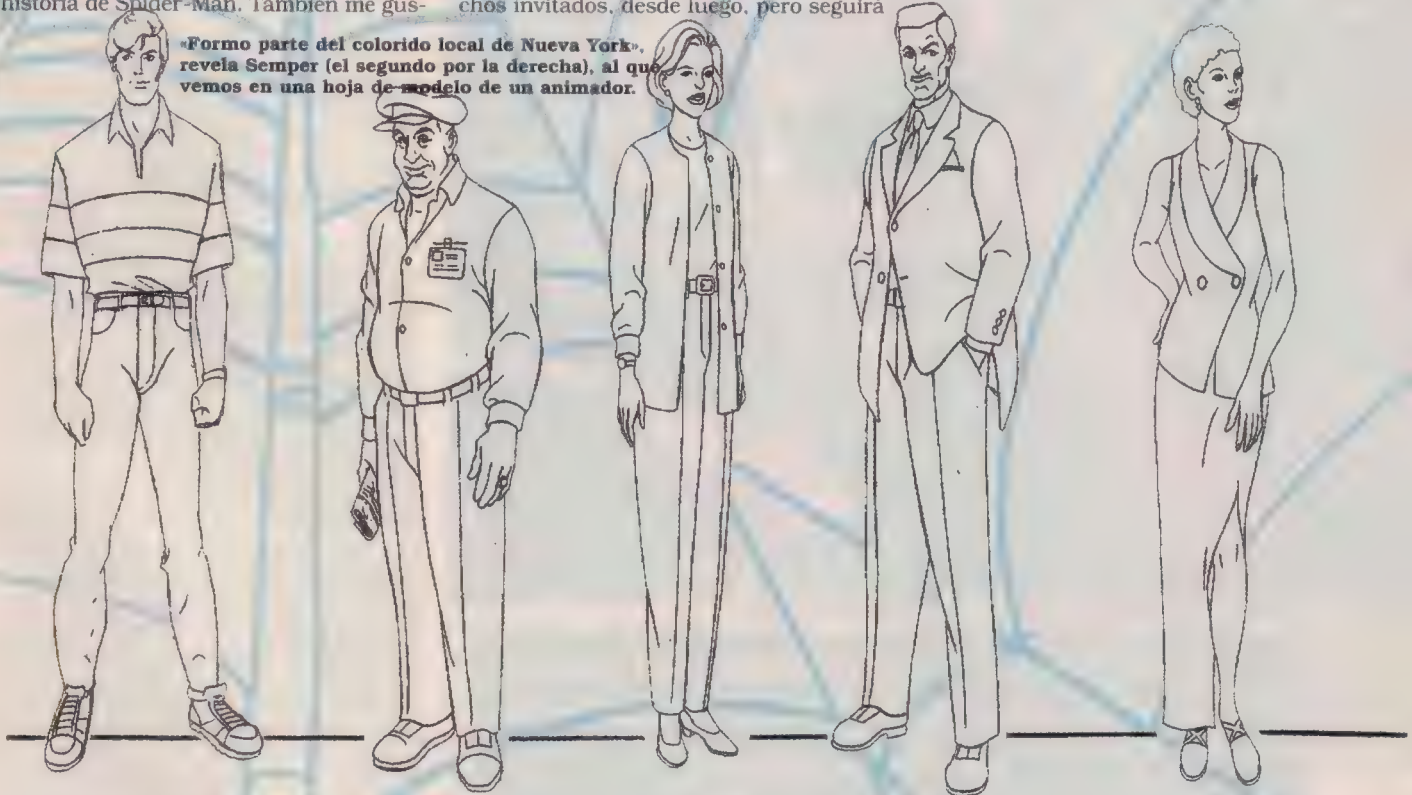
¡El rostro del mal acecha dentro de la cúpula de Misterio!

el Dr. Extraño –revela–. El Dr. Extraño nunca ha sido animado. »Spider-Man se encontrará con los X-Men y con muchos personajes Marvel más. Estamos haciendo un crossover con *X-Men*. Habrá muchos invitados, desde luego, pero seguirá siendo la serie de Spider-Man. Alguien me preguntó si vamos a usar *Secret Wars*, y no es inconcebible que lleguemos a hacerlo. El recuerdo que guardo de *Secret Wars* es que había tantos personajes que acababas olvidándote un poco de Spider-Man, y ésa es una de las razones por las que me he mantenido alejado de ella hasta el momento.

»Todas las limitaciones que se han encontrado antes en versiones animadas de sus cómics favoritos van a desaparecer en *Spider-Man*, porque yo era un fan de la animación que siempre se sintió muy frustrado ante esas limitaciones. ¡No nos pierdan de vista, porque lo podemos hacer todo! –afirma Semper–. Puedo utilizar a quien me dé la gana. ¡Puedo emplear a cualquier villano o personaje del Universo Marvel! Mientras yo esté al frente de la serie, tendremos una sorpresa detrás de otra sin barreras o limitaciones de ninguna clase.»

Los espectadores que tengan buena vista también detectarán la presencia de Semper como extra en segundo plano de la serie. «Formo parte de la gente de Nueva York" en la serie, pero quiero hacer una historia en la que Spider-Man acabe en un universo paralelo –nuestro universo–, y se encuentre con Stan, Avi y conmigo. Ya tengo pensada una gran escena. Quiero aparecer quejándome de que soy la única persona que cree que Spider-Man puede hacer esto o lo de más allá, y eso hace que no paremos de discutir –explica John Semper riendo–. Bien, pues quiero plantarme delante de Spidey y preguntarle "Oye, ¿harías esto o no lo harías?", y quiero que Spidey responda: "¡Sí, John, lo haría!"»

«Formo parte del colorido local de Nueva York», revela Semper (el segundo por la derecha), al que vemos en una hoja de modelo de un animador.



Todas las ilustraciones de Strikeback!: Cortesía de Malibu Comics

Kevin Maguire y Jonathan Peterson crean nuevos superhéroes para Bravura.

Por JOE NAZZARO

Es un cómic muy atractivo y emocionante, con personajes que tienen un futuro –dice Kevin Maguire, cocreador de *Strikeback!*, el último título del sello Bravura–. Hay montones de acción, escenas de combate, persecuciones, monstruos gigantes que derriban edificios en Hong Kong... ¡Estoy impaciente por echarle el guante!»

Strikeback! es el último proyecto de Maguire, más conocido por su trabajo como dibujante en *Liga de la Justicia*, *Titanes* y *Aventuras del Capitán América*. Jonathan Peterson, un antiguo director de publicaciones de DC que ayudó a expandir la dinastía *Titans* convirtiéndola en un gran éxito de ventas, ha colaborado con él como guionista y cocreador.

Strikeback! surgió de la larga amistad y numerosos intereses comunes de Maguire y Peterson. «En particular, los dos somos grandes fans de las películas de acción y aventuras –explica Peterson–. Nuestra verdadera gran pasión son las películas de acción de Hong Kong, y siempre vamos corriendo a Chinatown para poder verlas.

»Bien, lo que ocurrió es que llegó un momento en el que Kevin quería volver a ponerse en circulación dentro del mundillo, porque se había tomado un período de reposo para ocuparse de *Captain America* en Marvel, y yo le convencí para que se uniera al lanzamiento de *Team Titans*. Por aquel entonces estuvimos hablando de que quizá se empezara otro título, porque Kevin estaba interesado en hacer algo que fuera exclusivamente suyo. Lo más irónico es que yo llevaba varios años trabajando en DC, y ya había llegado al punto en el que ser amigos y querer hacer algo por nuestra cuenta se convirtió en el trampolín del que ha acabado surgiendo *Strikeback!*.»

A diferencia de los otros títulos de Bravura, *Strikeback!* ha emprendido el vuelo como una miniserie de seis números que presenta al reparto de personajes y de la que se espera prepare el escenario para aventuras posteriores. Según Peterson, «la historia inicial gira alrededor de nuestros dos protagonistas, Rascal y Nikita Dragonryder, la chica de la que está enamorado.

»Cuando empieza la miniserie, están celebrando el XXV aniversario de Nikita y de repente son atacados por Doberman y Rottweiler, los dos cazadores de recompensas más temibles del mundo. Nikita es secuestrada, y eso pone en marcha una sucesión de acontecimientos en los que Rascal tiene que rescatarla y, además, llegar al fondo de lo que está ocurriendo. Durante el trayecto recluta los servicios de un artista de las artes marciales llamado Midnight Devil, cuyo camino se cruza casualmente con el de

¿Tienes algún problema, tipo duro? En ese caso, Rascal convertirá su bufanda mágica en alguna horrible arma destructiva en las páginas de *Strikeback!*

Rascal en ese momento.

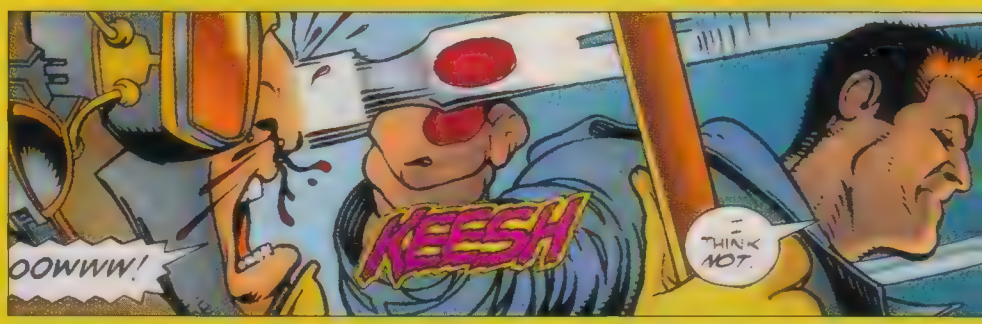
»También empezamos a conocer a los miembros de un equipo llamado Strikeback!, y ver la acción a través de los ojos de Midnight Devil nos permite empezar a comprender que Rascal y el resto de personajes secundarios llevan algún tiempo interactuando. No es un equipo como la Liga de la Justicia en el sentido de que tengan unos cuarteles generales y salgan de ellos para enfrentarse a los malos, sino que es más bien una agrupación de amigos que han concertado una forma sistemática de avisarse los unos a los otros cuando se necesitan. Durante las distintas miniseries iremos averiguando hasta dónde llega esa especie de red de amigos.»

«La premisa inicial es divertida –añade Maguire–. Es todo lo que me ha gustado siempre, desde las películas de Godzilla hasta las películas de acción y de kung-fu, con toques de David Letterman y cosas por el estilo añadidas. Lo hemos concebido como el tipo de cómic del que se puede disfrutar al máximo. Si hay por lo menos un par de cosas que hagan reír a los lectores, ya nos consideraremos satisfechos.»

El abigarrado reparto de *Strikeback!* ha ido evolucionando a lo largo de varios años. «El protagonista es Rascal –dice Peterson-, y durante el curso de la historia descubrimos que conoció a Nikita en la universidad. También nos enteramos de que en algún momento de su vida Rascal se ha convertido en dueño de una bufanda mágica que puede transformarse en cualquier objeto que él desee, más o menos como hace Linterna Verde...»

«Rascal siempre estuvo concebido dentro de un estilo Bugs Bunny o incluso Daniel el Travieso –observa Maguire–. Es un tipo muy duro y bastante impasible, pero lo de Nikita es un asunto personal y él se va preocupando más y más a medida que avanza la historia. Si Dios quiere, podrán ver su verdadera personalidad en la miniserie posterior.»

«Nikita es nuestra heroína –sigue explicando Peterson–, y el gran misterio en su caso es que acaba siendo secuestrada por Doberman y Rottweiler, que pueden presumir de ser indestructibles. Son los enemigos perfectos, porque vuelven a aparecer una y otra vez sin importar lo que les hagas. Secuestran a Nikita, y en el primer número nos enteramos de que ha sido secuestrada por su propia familia, por razones que sólo conocerán si leen la miniserie, pero en el fondo todo se reduce más o menos a que posee un poder latente que desconoce. Eso acaba llevando a viajes interdimensionales, monstruos gigantes y toda clase de pasadas increíbles.



Las fuerzas creativas que se ocultan detrás de *Strikeback!* prevén que habrá una continuación de esta serie de seis números.

»Rascal intenta rescatarla y consigue la ayuda de varias personas, de entre las que destaca Midnight Devil. Viene de Hong Kong, y tiene un pasado bastante misterioso. Midnight Devil es nuestro homenaje a Jackie Chan. Tiene una armadura corporal flexible con montones de trucos escondidos en la manga y también tiene cola, y en el número 3 descubrimos que puede llegar a convertirla en un arma.»

En cuanto al resto de personajes de *Strikeback!*, Peterson dice que son igual de insólitos. «Conocerán a tipos como Sherman, que es un biotanque. Su cuerpo ha sido metido dentro de una gigantesca armadura biológica, con lo que se ha convertido en un tanque ambulante. Tiene una conexión con Rascal y Nikita, porque los lectores descubrirán que Mars Dragonryder, el padre de Nikita y el gran villano de la historia, fue el causante de que Sherman acabara convertido en un tanque.

»También tenemos a Short Fuse, que tiene el poder de causar cortocircuitos. Es un personaje basado en la electricidad: tal y como lo ha concebido Kevin, Short Fuse tiene el cabello erizado formando dos puntas y puedes ver la electricidad circulando entre ellas. También tiene unas hombreras con conexiones de electricidad, por lo que hay momentos en los que el grupo puede "enchufarle". Short Fuse es un tipo muy sarcástico e hiriente, y eso le crea algunos problemas con Rascal, que es un personaje más bien serio.

»Jade Cobra es una aventurera que... Bueno, no me atrevo a decir que sea nuestro "Lobezno", pero resulta bastante imprevisible. En el número 2 hay una pelea dentro de una aeronave en vuelo, y ella pierde el control y mata a todos los que la rodean. Después lo justifica diciendo que matará a cualquiera que se meta con ella o con sus amistades, lo que provocará una reacción bastante fuerte en Midnight.

»Purity es un personaje muy interesante porque está llena de dulzura y siempre se preocupa mucho por los otros miembros del equipo. Se halla en

Ilustraciones de Strikeback!: K. Maguire/Joe Rubenstein

«Midnight Devil es nuestro homenaje a Jackie Chan, porque Kevin y yo somos grandes fans de las películas de artes marciales de Hong Kong», dice Peterson.

KLANG
I GOT ONE I ONLY GOT ONE
TOUGH!? I CLOCKED HIM WITH A FRYING PAN YOU DO ALL THE HARD WORK
COULD I POSSIBLY BE MORE HUMILIATED?

No, Rascal, no hay peor humillación posible... Por fin consigues salir en un cómic, ¿y lo mejor que puedes hacer es atizarle a un malo con una sartén?

El guionista Jonathan Peterson y el dibujante Kevin Maguire rinden homenaje al cine de Hong Kong con sus extrañas historias de amor y venganza en *Strikeback!*

BLAM
BLAM
BLAM
WHOOM
WHOOM
COWARD!? THAT'S EASY FOR YOU TO SAY YOU'VE GOT ALL THE ARTILLERY
BUT I'LL MAKE YOU A DEAL YOU OUT DOWN THE CANNON--
--AND I'LL BE HAPPY TO SLAP THE CRAP OUT OF YOU!
HA! NOT IN THIS LIFE KABUK-BOY BYE-BYE!
SHEESH I CAN'T BELIEVE THE BOSS WAS AFRAID OF YOU WOTTA JOKE! THAT WAS THE EASIEST MONEY I EVER MADE I DIDN'T EVEN BREAK A SWEAT.
NICE MOVE SLANT EYES
KRAK
I MAY NOT HAVE YOUR FIRE-POWER--
--BUT AT LEAST I HIT WHAT I'M SHOOTING AT
ARGH!
SLANT EYES?!?
...ONE EYE

«En un título como *Strikeback!* el encanto siempre está en descubrir algo nuevo –explica Peterson–. Estamos hablando de personas que te pueden caer bien y por las que te puedes interesar.»

un estado de flujo, porque vamos hacia atrás y hacia adelante, con lo que revelamos su pasado poco a poco. Originalmente tenía los poderes de la luz y de controlar el espectro. Es uno de los personajes que más me gustan del cómic, porque tiene un elemento de misterio.

»En un momento dado, Purity fue concebida como el miembro más fuerte del mundo Strikeback. Mediría un metro sesenta escaso y sería tan fuerte como La Masa, pero acabamos descartando esa idea. Ahora puede lanzar descargas de energía destructiva, y obviamente lo que decidamos hacer con ella afectará a sus poderes.»

El reparto de *Strikeback!* se completa con Mars Dragonryder, el gran villano de la primera miniserie. «Acaba resultando ser el Reed Richards de este mundo –dice Peterson–. Mars tiene su propia isla junto a la costa de Hong Kong, y ha estado reuniendo unas poderosas fuerzas armadas en secreto. Tiene cohetes y todo lo demás, y justo cuando habías empezado a pensar que es el típico malo al estilo Bond y que quiere conquistar el mundo... Bueno, entonces te encuentras con lo que creemos es una variación muy elegante y curiosa, y de repente te das cuenta de que Mars quizá no sea lo que todo el mundo creía que era.»

Como veteranos de algunos de los cómics de equipo más populares de la historia del medio, Maguire y Peterson han intentado encontrar maneras de apartarse de la fórmula rutinaria del equipo siempre que les ha sido posible. «En los equipos establecidos siempre hay un límite a la cantidad de innovaciones que puedes introducir –afirma Peterson, que dedicó casi toda una década de su vida a pilotar los varios títulos de los Titanes–. Tuve la gran suerte de poder entrar allí y decir: "Se me ocurren veinte cosas que podrían animar mucho estas historias y hacerlas realmente nuevas, y me sorprende que a nadie se le haya ocurrido pensar en ellas hasta el momento."

«Si hay por lo menos un par de cosas que hagan reír a los lectores, ya nos consideraremos satisfechos», afirma Maguire.

»En un título como *Strikeback!*, el encanto está en descubrir algo nuevo. Es una oportunidad de que los lectores suban a bordo y decidan si estos personajes les caen bien o no. Estamos hablando de personas que te caen bien y por las que te puedes preocupar. Tenemos a Jade Cobra, cierto, pero básicamente no estamos mostrando héroes duros y tenebrosos. Kevin y yo queríamos que *Strikeback!* fuese un poco más optimista que el título de equipo habitual, y creo que eso es un atractivo comercial incluso cuando se trata de un nuevo lanzamiento.

«Muchos de los cómics de grupo que hay en el mercado me parecen meros trucos comerciales. "Oh, vaya –piensas–, esto es un anuncio de que van a volver a darle una buena sacudida a todo su universo..." El problema está en que cuando han acabado de hacerlo no estás muy seguro de que haya alguna diferencia.

»Los otros grandes problemas que les veo a este tipo de series en la actualidad son que suelen estar basadas en protagonistas que ya tienen sus propias series independientes, por lo que en realidad no puedes cambiar nada. Si metes a Superman en la Liga de la Justicia, siempre tendrán el problema de que la Liga está formada por Superman, Batman, Wonder Woman, Linterna Verde o quien sea, y si eres Brian Augustyn [el director de publicaciones que se encarga de la Liga de la Justicia] tienes que estar tratando continuamente con el resto de directores de publicaciones porque ellos controlan a sus personajes. En *Strikeback!* no hay ningún personaje que tenga una serie independiente. ¡Si quieres ver los cambios por los que pasan Rascal o Midnight Devil, sólo tienen lugar en *Strikeback!*!»

Los creadores no querían que el lanzamiento de *Strikeback!* acabara convirtiéndose en una carrera contra reloj, y creyeron más prudente terminar casi toda la serie de seis números antes de anunciarla. El resultado de esa táctica fue que dispusieron de algún tiempo para retocar elementos muy importantes de la historia, y Peterson da un ejemplo notable.

«Doberman y Rottweiler, los dos cazadores de recompensas, fueron creados originalmente como personajes de relleno, pero nos gustaron tanto que acabamos decidiendo utilizarlos como protagonistas en el cómic. Debo decir que Doberman va a ser el que cause más sensación de los dos. Kevin le ha dado un aspecto realmente sorprendente, tiene una personalidad increíble... y además en realidad no es un villano. Es una fuerza de la naturaleza así como un hombre de negocios, y en cuanto acepta un contrato sólo se conforma con el éxito. La forma en que estamos utilizándolo hace que sea un personaje superinteresante en muchos aspectos.

»Kevin y yo hemos llegado a introducir cambios drásticos en los diálogos porque habíamos decidido cambiar la orientación de la historia... incluso cuando ya teníamos varios números terminados. Como cocreador, el hecho de que *Strikeback!* siga evolucionando me resulta realmente fascinante. De hecho, suelo tener que llamar al orden a Kevin, porque empieza a dedicar su tiempo a adelantar el trabajo y entonces he de decirle: "¡Eh, todo eso me encanta, pero por desgracia necesito que acabes de dibujar este número!" Eso es lo maravilloso y lo horrible de un cómic controlado por sus creadores.»

Si la primera miniserie de seis números de *Strikeback!* tiene éxito, los creadores esperan seguir ofreciendo otras historias que se centrarán en distintos personajes o en el grupo como un todo. «En estos momentos estamos discutiendo si la próxima miniserie girará alrededor de Midnight Devil –dice Peterson–, porque hay una historia que los dos tenemos muchas ganas de contar. Después vendría otra miniserie sobre el grupo, y luego otra historia individual, y así sucesivamente...»«Me sentiría mucho más feliz lanzando al mercado seis números realmente buenos al año –comenta Maguire–, con un comienzo, un nudo y un final, y con una interconexión entre todos los números. El primero es nuestro *Star Wars (La guerra de las galaxias)*, el siguiente será *Empire (El Imperio contraataca)*, y después vendrá *Jedi (El regreso del Jedi)*. Todas las historias son independientes, pero cuentan una gran historia entre todas.»

«Es todo lo que siempre me ha gustado –dice Maguire–, desde las películas de Godzilla hasta las películas de acción y kung-fu.»

Todas las ilustraciones de Strikeback!: · 1994 Jonathan Peterson y Kevin Maguire

COMO NO SE HIZO

Ilustración: Daniel Brereton

Personajes e ilustraciones de Tomb: © 1973, 1974 Marvel Comics

Blade era el personaje ideal para ser rescatado del abismo de los cómics. *La tumba de Drácula* tenía pocos seguidores, por lo que los guionistas podían alterarlo con toda impunidad.

¿Hasta dónde llegó la película *Blade* antes de su lamentable defunción? Hasta el extremo de que Richard Roundtree, Shaft en persona, se interesara por interpretar al protagonista.

BLADE

Ilustración: Gene Colan/Tom Palmer

Cuando el guionista Lee Goldberg y su colaborador William Rabkin obtuvieron luz verde y libertad absoluta para llevar un personaje Marvel al cine, escogieron al cazador de vampiros más temible que ha existido jamás: Blade.

El cazador de vampiros estuvo a punto saltar al celuloide hace unos cuantos años.

por LEE GOLDBERG

Esta es la historia de un cómic del que quizá nunca hayan oído hablar y de una película que nunca llegó a rodarse.

En ese caso, ¿por qué nos tomamos la molestia de contarla?

Porque quizá les revele unas cuantas cosas sobre cómo se hacen las películas o, en la gran mayoría de casos, sobre cómo no se hacen. Los guionistas lo llaman «el infierno del desarrollo», pero la verdad es que se trata pura y simplemente de un negocio. El funcionamiento cotidiano de la industria del calzado probablemente no sea muy distinto al de la industria del cine. Después de todo, hay miles de playeras que nunca han llegado más allá del tablero de diseño...

A finales de la década de los ochenta, la New World Pictures nadaba en la abundancia y adquirió Marvel Comics, anunciando un ambicioso plan para lanzar al mercado un diluvio de películas de alto presupuesto y de series B baratas basadas en personajes Marvel.

Nunca me han gustado los cómics, lo que supongo me convertía en el candidato con menos probabilidades de ser elegido a la hora de adaptar a Blade, un personaje Marvel bastante oscuro, para la New World. Pero ya llegaremos a eso más tarde.

Me crié con la televisión y las novelas de detectives, mientras que William Rabkin, mi colaborador favorito, creció leyendo cómics y viendo películas. Por extraño que pueda parecer, fueron precisamente nuestros historiales distintos los que nos llevaron a la New World Pictures al comienzo de nuestras carreras, y poco antes de que el estudio comprase Marvel.

Mientras estudiaba en la universidad había escrito una serie de novelas baratas de acción y aventuras titulada *.357 Vigilante* bajo el seudónimo «Ian Ludlow». New World Pictures compró las novelas para llevarlas al cine. Yo no tenía ni idea de cómo se escribía un guión, pero mi amigo Bill, que por aquel entonces estaba en el programa de graduación cinematográfica de la UCLA, sí. Tanto Bill como yo escribíamos artículos sobre la industria del espectáculo para varias revistas (**STARLOG**, **FANGORIA**, *Newsweek* y *Electronic Media* entre ellas). Bill también trabajaba como analista de guiones: leía guiones y los criticaba para varios estudios, New World entre ellos. Era tan duro con los guiones que solían apodarle «el asesino».

Formamos equipo para escribir el guión de *.357 Vigilante*, que nunca llegó a rodarse. Poco después escribimos un episodio de la serie televisiva *Spenser:*, que fue comprado

Todas las nuevas ilustraciones de Blade: Doug Wheatley Jr./Charles Ivy

y rodado en cuestión de semanas después de haberse pasado un año encima del escritorio del productor. Eso llevó a un par de episodios más de *Spenser*, y de repente nos encontramos trabajando como guionistas profesionales.

Más o menos por aquel entonces Bill fue contratado como asesor especial por New World, y empezó a trabajar para el ejecutivo Tony Randel, que posteriormente se convertiría en director de largometrajes... pero estoy yendo demasiado deprisa. El trabajo de Bill consistía en irse abriendo paso a través del Universo Marvel, buscando personajes dignos de ser adaptados a la pantalla grande.

Bill recomendó unos cuantos títulos, como *Longshot*, *La Viuda Negra*, *Los Tres Guerreros* y *Elektra*. New World estaba interesada en *Marada* y *El Hombre Hormiga*, y ardía en deseos de readquirir los derechos de Spider-Man y el Capitán América, que habían pasado a ser propiedad de la Cannon, y los de los Cuatro Fantásticos, que habían sido comprados por la Neue Constantin. New World desarrolló tratamientos para el Lobezno, el Hombre Hormiga y el Hombre de Hierro, entre otros, y encargó guiones sobre *Héroes de alquiler*, *SubMariner*, *Dr. Strange* (a Bob Gale) y *Elektra: Assassin* (a Jim McBride).

Bill le caía bastante bien a Tony Randel, y le dejó muy impresionado con su capacidad para sintonizar con el Universo Marvel, por lo que le pidió que escogiera uno de los personajes «baratos» para que escribiera un guión sobre él con vistas a una de esas series B que podían rodarse en la Argentina gastando sólo 1,5 millones de dólares de presupuesto. Bill se lo estuvo pensando durante mucho tiempo. Vaciló. Sudó. Dudó. Y acabó escogiendo a Blade.

Daba la casualidad de que Blade, un personaje de la aclamada *Tumba de Drácula* de Marv Wolfman, ya había despertado el interés de Tony; por lo que Bill pensó que la película tenía muchas más probabilidades de convertirse en realidad que cualquier otra posible elección que hiciese.

¿Se comportó Bill de manera un tanto mercenaria y feamente práctica? ¿Puso la política interna por encima del arte para obtener lo que quería?

Por supuesto que sí.

Pero tenía razón. Tony nos encargó el guión.

Y fue entonces cuando por fin le echamos un vistazo al cómic.

Tumba de Drácula había sido escrito a comienzos de los años setenta, y las historias habían quedado francamente anticuadas. Blade era un cazador de vampiros negro obviamente creado en el momento de máximo apogeo del movimiento «subproductos para negros». Era Shaft con estacas de madera, un «tío muy duro» con un enorme peinado afro y gafas de sol que perseguía obsesivamente al Conde Drácula.

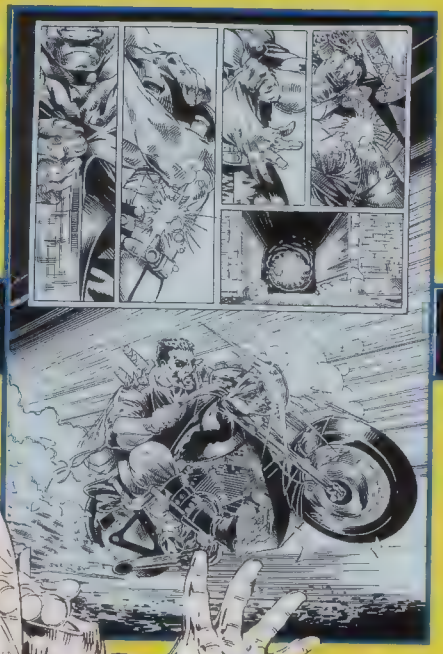
Nunca podría funcionar.

O reinventábamos todo el personaje por nuestra cuenta, o nos sumergíamos en los montones de cómics y escogíamos otro personaje.

Reinventar a Blade también significaría proporcionar más profundidad al personaje... más «niveles», como les gusta decir a los actores. Nuestro presupuesto no nos permitiría rodar grandes escenas de acción y efectos especiales, por lo que Blade tendría que ser lo suficientemente atractivo como para mantener interesados a los espectadores por sí solo.

Confieso que no sé si fue cosa de Bill, mía o de los dos juntos, pero el caso es que acabamos basándonos en la idea de combinar a Blade con otro de los personajes de

El Blade de los años noventa ha recibido una transfusión de sangre nueva (perdón por el chiste malo), y ahora se enfrenta a vampiros rasta y pueblos enteros llenos de chupadores de sangre.



¿Habrá alguna vez una película sobre Blade? New Line Cinema sigue obsesionada con el personaje, y pueden apostar a que sí.

Acción, mal genio y ejércitos de vampiros... ¿Qué más se puede pedir en un cómic o en una película?

Tomb of Dracula: Hannibal King, un detective que daba la casualidad de que también era un vampiro. Pero Blade seguía necesitando un núcleo emocional, un conflicto que impulsara la acción de la película.

Lo bueno de *Tumba de Drácula* estribaba en que si éramos totalmente infieles al cómic serían muy pocos los espectadores que se dieran cuenta o que se enfadaran por ello. El cómic nunca había llegado a ser un gran éxito a nivel comercial como sí lo habían sido *Spider-Man* o *X-Men*, que contaban con legiones de fans a los que se podía ofender fácilmente.

Gozábamos de una gran libertad.

Eliminamos a Drácula. Blade perseguiría a Tice, el sádico vampiro que mató a su familia y le dejó por muerto. Blade se sustentaría con sangre robada a la Cruz Roja y matando animales salvajes. Lo único que nunca haría sería matar a un ser humano para alimentarse con él.

Bien, después de eso necesitábamos una historia...

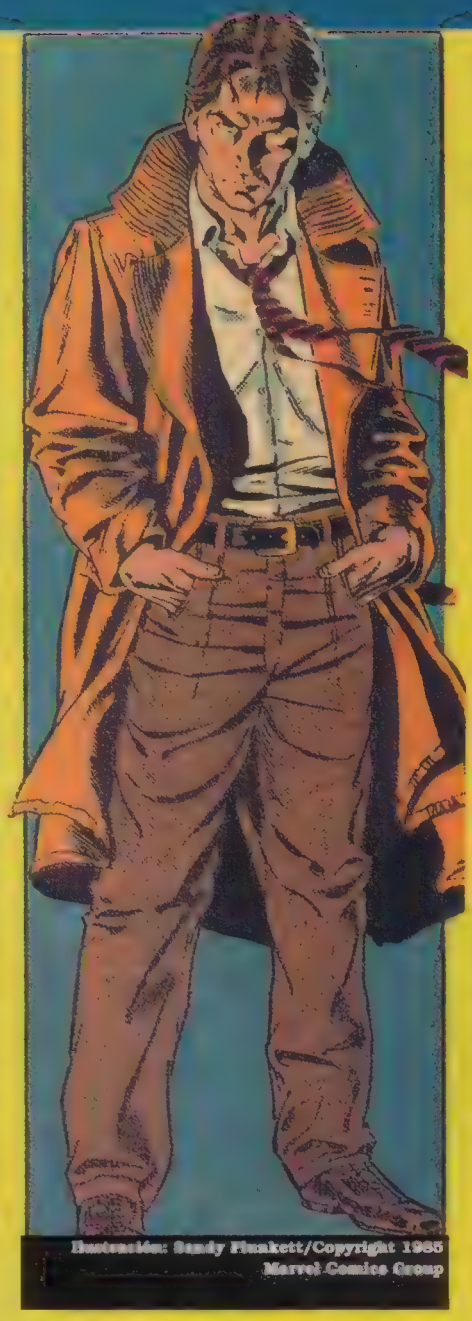
Todos –Bill, yo y Tony– admirábamos los spaghetti-westerns del Hombre sin Nombre protagonizados por Clint Eastwood (*Por un puñado de dólares*, *La muerte tenía un precio* y *El bueno, el feo y el malo*). Nos parecía que esa forma de estructura narrativa tan sencilla y llena de simbolismo no sólo encajaba muy bien con nuestras restricciones presupuestarias, sino que también le iría muy bien al personaje que habíamos imaginado.

Acabamos decidiendo escribir un western de la época actual, una historia ambientada en un pueblecito atrapado en la Era de los Reactores, esa burbuja del tiempo en la que cada edificio, coche y utensilio parecían preparados para salir lanzados al espacio. Sería un pueblo al borde del despegue que iba a ninguna parte.

Sus cobardes habitantes habían hecho un pacto con una banda de vampiros nómadas que se alimentaban de ellos. Los vampiros podían quedarse con los viejos, los enfermos y los débiles siempre que dejaran en paz a los demás. A cambio de eso, la gente del pueblo no haría nada para acabar con ellos.

Y de repente un desconocido llamado Blade se introduce en esta delicada situación de equilibrio: manipula a los dos bandos utilizando a uno contra otro, y acaba provocando un enfrentamiento que le permitirá encararse con su archienemigo.

Escribimos el guión en cuatro semanas, y Tony quedó encantado con él. Nos proporcionó unas cuantas anotaciones muy detalladas y útiles, y después le hicimos un pulido rápido. Tony pertenecía a esa rarísima variedad de ejecutivo de estudio que no te pasa notas sólo para obtener tu aportación creativa: sus notas eran creativas, habían sido cuidadosamente meditadas, y te ayudaban muchísimo a la hora de retocar el guión. Muchos ejecutivos te entregan anotaciones sobre una escena sin haber pensado ni por un segundo en el impacto que producirán sobre la historia como un todo. También es bastante frecuente que las notas no tengan absolutamente nada que ver con lo que pretende contar el guión, y que sólo representen un capricho pasajero del ejecutivo («Esta escena es el sitio ideal para incluir un suicidio de adolescente», se leía en una nota que nos pasó un ejecutivo en una ocasión. El que la nota arruinara la historia, cambiara el tono de toda la película y no tuviera nada que ver con nada de lo que contaba... Bueno, todo eso no tenía ninguna importancia, por supuesto.) Tony comprendía el proyecto, y sus notas reflejaban esa comprensión.



El detective vampiro Hannibal King, otro veterano de *Tomb of Dracula*, fue combinado parcialmente con Blade para crear un héroe cinematográfico más atractivo y potente.

Mientras tanto, otros ejecutivos de la New World no habían quedado tan encantados con nuestro guión. El que prácticamente todos los otros proyectos Marvel estuvieran teniendo serios problemas creativos (salvo *Elektra: Assassin*, un guión increíble que habría necesitado treinta millones de dólares de presupuesto para poder ser rodado) tampoco nos ayudó mucho.

Había un ejecutivo en particular que aborrecía nuestro guión, y que estaba defendiendo con todas sus fuerzas un horror que intentaba adaptar *Héroes de alquiler*... bajo la forma de un vehículo estelar para Hulk Hogan. El ejecutivo opinaba que *Blade* era demasiado oscuro y demasiado raro, y no lo suficientemente comercial. Aún así, el proyecto adquirió un impulso casi inexplicable durante algún tiempo: Roundtree se mostró muy interesado en él, al igual que un director llamado Tom DeSimone que acababa de dejar satisfechísima a la New World con una película de mujeres-en-la-cárcel. Alquilamos la película en vídeo y no vimos ni una sombra del estilo que creíamos necesitaba *Blade*, pero no estábamos en situación de quejarnos... así que no lo hicimos.

Se concertó un almuerzo en un restaurante muy elegante al que asistirían Roundtree, su agente, Tom, Tony, Bill y yo para hablar de la película. Roundtree estaba claramente interesadísimo en el proyecto, y su entusiasmo se nos acabó contagiando a todos. Acabamos el almuerzo dándonos palmadas en la espalda los unos a los otros y ardiendo en deseos de hacer la película.

Y al día siguiente todos nos estábamos muriendo.

Por culpa de una intoxicación alimenticia.

Bill, Roundtree y yo habíamos pedido el mismo plato, y vomitamos sin parar hasta que nos quedamos sin entrañas que vomitar. Pasé tres días con la cabeza metida en la taza del retrete, y fueron los tres días más horribles de toda mi vida.

No era una buena señal, desde luego.

La película murió poco después. De hecho, todos los desarrollos cinematográficos Marvel murieron salvo *The Punisher (El Vengador)*... y Dios debía andar un poco despistado, porque ese engendro tampoco hubiese tenido que llegar jamás a las pantallas.

La razón principal por la que *Blade* jamás llegó a rodarse fue que el sueño de Tony Randel se hizo realidad.

Tony era el ejecutivo del estudio a cargo de la adaptación de *Hellraiser*, de Clive Barker, y le ofrecieron la oportunidad de dirigir su secuela. Tony siempre había querido dirigir, y ésta era su gran ocasión. Todos nos alegramos mucho por él. Tony ha seguido dirigiendo largometrajes, e incluso ha dirigido *Children of the Night* (*Los hijos de la noche*, estrenada en vídeo por Columbia/Tristar) una producción Fangoria Films, la subsidiaria cinematográfica del **STARLOG GROUP**, sobre un pueblo de vampiros y un trío de héroes (Peter DeLuise, Amy Dolenz y Garrett Morris) que se enfrentan a ellos. Cuando Tony se fue de la New World ya no quedó nadie que pudiera seguir luchando por *Blade*.

Todos los personajes e ilustraciones de Blade: © 1994 Marvel Entertainment

CORREO DE LOS COMICS

CATALOGO / SELECCION DE OBRAS DE LOS MEJORES AUTORES

ediciones zinco

EDICIONES ZINCO
SERIE PRESTIGE

- ☐ BATMAN/CATWOMAN 850

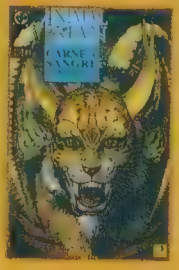
- ☐ BATMAN, CIRCULO MORTAL 750
- ☐ BATMAN: BROMA ASESINA 550
- ☐ BATMAN & JUDGE DREDD, Núm. 2 575
- ☐ BATMAN, PREDATOR. Núm. 1 al 3 525
- ☐ BATMAN VUELVE 700

- ☐ MUNDO SIN FIN. Núm. 1 al 6 290
- ☐ ADAM STRANGE. Núm. 1 al 3 500
- ☐ BLACKHAWK. Núm. 1 al 3 475
- ☐ BOGIE MAN 550
- ☐ COSMIC ODYSSEY. Núm. 1 al 4 500
- ☐ DEADMAN. Núm. 1 y 2 500
- ☐ DOM PATROL. 1 y 2 525
- ☐ DOOM PATROL II, 1 y 2 550
- ☐ DOM PATROL III, Núm. 1 750
- ☐ DOM PATROL III, Núm. 2 750
- ☐ KID ETERNITY. Núm. 1 al 3 525
- ☐ LIGA JUSTICIA AMERICA, Núm. 1 525
- ☐ LIGA JUSTICIA AMERICA, Núm. 2 850
- ☐ OMAC. Núm. 1 al 4 450
- ☐ GILGAMESH. Núm. 1 al 4 500
- ☐ GREEN ARROW. Núm. 1 al 3 475
- ☐ HAWKWORLD. Núm. 1 al 3 500
- ☐ HELLBLAZER, Núm. 1 525

- ☐ HELLBLAZER, Núm. 2 550
- ☐ HELLBLAZER, Núms. 3 y 4 575
- ☐ ORQUIDEA NEGRA. Núm. 1 al 3 500
- ☐ ROBIN, Núm. 1 975
- ☐ SADMAN. Núms. 1, 2 y 3 550
- ☐ SADMAN. Núm. 4 750
- ☐ SANDMAN, Núms. 5, 6, 7 y 8 575
- ☐ TWILIGHT. Número 1 al 4 525
- ☐ EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS. Número 1 al 3 525
- ☐ JUDGE DREDD'S. Núm. 1 al 4 500
- ☐ JUSTICE INC. Núm. 1 y 2 500
- ☐ LEX LUTHOR 500
- ☐ LIBROS DE MAGIA. Núm. 1 al 4 525
- ☐ TERROR SAGRADO 525

- ☐ SUPERMAN, POR LA TIERRA 525
- ☐ SUPERMAN, LOS LADRONES DE LA TIERRA 400
- ☐ LOS MEJORES DEL MUNDO. Núm. 1 al 3 500
- ☐ HISTORIA DEL UNIVERSO DC. Núm. 1 y 2 475
- ☐ ESTUCHE CULT OBRA COMPLETA 1.975

- ☐ CATWOMAN 525
- ☐ PSYCHO. Núm. 1 al 3 525
- ☐ BATMAN: AMO DEL FUTURO 750
- ☐ HISTORIA DE GANTHET 750
- ☐ GOTHAM: LUZ DE GAS 550



- ☐ CAMELOT 3000 1.750
- ☐ EL VENENO DE MAÑANA 750
- ☐ LOBO: GREATEST HITS 1.275
- ☐ FUNERAL DE SUPERMAN 1.250
- ☐ LA MUERTE DE SUPERMAN 995
- ☐ SHADE Núm. 1 750
- ☐ SHADE Núm. 2 550
- ☐ ROBIN 3.000. Núm. 1 y 2 550
- ☐ EL REGRESO DE SUPERMAN 475
- ☐ FLASH EXITO TV 475
- ☐ ANIMAL MAN, 1 y 2 550
- ☐ ANIMAL MAN, 3 925

- ☐ BATMAN: J0KER OSCURO 1.175
- ☐ BATMAN WESTERN 750
- ☐ MERCY 750
- ☐ AVANCE RAPIDO. Núms. 1 y 2 550
- ☐ LA CAIDA DEL MURCIELAGO, 1 y 2 1.275
- ☐ BATMAN: GENESIS OSCURA 575
- ☐ BATMAN-GRENDEL, Núms. 1 y 2 550
- ☐ LA GUERRA DE LOS DIOSES 1.275
- ☐ SUPERMAN: BALAS ARDIENTES 550

- ☐ NUEVOS TITANES, Núm. 1 975
- ☐ NUEVOS TITANES, Núm. 2 625
- ☐ BATMAN / PUNISHER 575
- ☐ BATMAN: LA CRUZADA 700
- ☐ BATMAN, LEYENDAS,

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE Y APELLIDOS: .....

DIRECCION: .....

POBLACION: .....

C. P. .....FECHA .....

FORMA DE PAGO:

☐ Contra Reembolso

Hago efectivo el importe total + 250 pts. por gastos de envío, mediante:

☐ Giro postal número ..... de fecha .....

☐ Cheque a nombre de EDICIONES ZINCO, S.A.

☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA ☐ MASTERCARD / ACCES / AMEX

☐ EUROCARD

N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular .....

Fecha caducidad .....

Firma

Remitir a:

EDICIONES ZINCO, S.A.

Avda. de ROMA 157, 9°

08011 BARCELONA

Anual Núm. 1 850
☐ CATWOMAN, LINEAS VITALES 750
☐ BATMAN/HOUDINI 775
☐ LOBO: EL ASUNTO QIGLY 625
☐ LOBO: INSTINTO ASESINO 625
☐ EL REGRESO DEL JOKER 750
☐ EDAD DE ORO NUMERO 1 550
☐ EDAD DE ORO NUMEROS 2, 3 y 4 575

(Los precios son por número o unidad.)

NOVELA GRAFICA

COTHIAS/ROUGE
☐ HEROES CABALLEROS. Núm. 1 y 2 750
FRANK MILLER
☐ BATMAN, SEÑOR DE LA NOCHE 1.750
DON LAWRENCE

☐ STORM. Núm. 1 y 2 700
☐ STORM. Núm. 3 y 4 775
TURF/MOUCLIER
☐ MURALLAS DE ESPUMA 850
ALAIN GARRIGUE
☐ EL DESTINO PERDIDO DE ARGENTINO DIAZ 850
RICHARD CORBEN
☐ ULTIMO UNDERGROUND COLOR 1.150
☐ HIJOS DEL MUNDO MUTANTE 1.150
WAGNER/GRANT/BOLLANT
☐ EN BUSCA DEL NIÑO JUEZ 1.450
ROSINSKI/VAN HAMME
☐ THORGAL. Núm. 1 y 2 550

☐ THORGAL. Núm. 3 575
EDDY PAAPE
☐ LUC ORIENT 750
DAVE STEVENS
☐ ROCKETEER 975
MESSNER/LOEBS
☐ EPICURUS EL SABIO I 800
☐ EPICURUS EL SABIO II 875
BORDES DURAND
☐ FOC. Núm. 1 975
☐ FOC. Núm. 2 y 3 800
FERRY/VERNAL
☐ IAN KALEDINE 750
ANDREAS
☐ COUTOO 800
☐ CRONWELL STONE 600
KRISTIANSEN/ SONDERGAARD
☐ SUPERMAN Y LA BOMBA DE LA PAZ 800
BARR/BINGHAM
☐ EL HIJO DEL DEMONIO 1.200
BARR/GRINDBERG
☐ LA NOVIA DEL DEMONIO 975
RICHARD CORBEN
☐ DEN4 1.375
☐ DEN5 1.375

GAIMAN/MCKEAN
☐ CASOS VIOLENTOS 850
F. DE FELIPE
☐ MARKETING & UTOPIA 875
BERNI WRIGHTSON
☐ MUTANTE 775
MARK SCHULTZ
☐ CADILLACS Y DINOSAURIOS 975
MOLITERNI/SICOMORO
☐ SIDA CONECTION 1.150
O'NEIL/BREYFOGLE
☐ NACIMIENTO DEMONIO 1.875
MARRS/HAMPTON
☐ PRINCIPE VIKINGO 1.875
VARIOS AUTORES
☐ BATMAN 3D 1.250
☐ SUPERMAN VS SPIDERMAN 790
☐ BATMAN VS LA MASA 575
HULET
☐ ESTADO MORBIDO 875

LIBROS

MORENO CASARES
☐ BATMAN: JUSTICIA DIGITAL 1.950
MOENCH/JONES/JONES III
☐ BATMAN-DRACULA 1.975
GAIMAN/BACHALO/McKEAN
☐ MUERTE, ALTO COSTE DE LA VIDA 1.975
GEORGE PRATT

☐ EL AS ENEMIGO 1.975
DAVE McKEAN
☐ ARKHAM ASYLUM 1.975
GOODWIN/HAMPTON
☐ BATMAN. GRITOS EN LA NOCHE 2.275
CHAYKIN/MOORE/MIGNOLA
☐ IRON WOLF. LAS LLAMAS DE LA REVOLUCION 1.975
WAGNER/WILLIAMS
☐ DIME OSCURO 2.300

☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 1 2.900
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS AÑOS 50 JAMAS CONTADAS 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE SUPERMAN JAMAS CONTADAS 2.800
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 2 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE EL JOKER JAMAS

CONTADAS 2.700
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS TEAM-UP JAMAS CONTADAS 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LA EDAD DORADA JAMAS CONTADAS 2.700

OTRAS EDITORIALES

TOUTAIN Editor

NOVELA GRAFICA

ALTUNA, HORACIO
☐ CHANCES 690
ALTUNA/TRILLO
☐ TRAGAPERRAS 950
☐ CHARLIE MOON 750
AZPIRI, ALFONSO
☐ PESADILLAS 690
☐ PESADILLAS II 750
BEA, JOSEP MARIA
☐ LA MURALLA 725
BERNET/SEGURA
☐ KRAKEN 1 585
☐ KRAKEN 2 575
☐ KRAKEN 3 630
BERNET/TRILLO
☐ CUSTER 600
☐ LIGHT & BOLD 750
BEROY
☐ DOCTOR MABUSE 600
☐ 999-666 600
☐ LA ENFERMEDAD DEL SUEÑO 750
BROCAL/SEGURA
☐ EL OTRO NECRONOMICON 750
COLAN, EUGENE
☐ ESTRELLAS USA 1 750
CORBEN, RICHARD
☐ JEREMY BROAD 850
☐ HOMBRE LOBO 995
☐ UNDERGROUND 2 850
☐ ROWLF 850
☐ MUNDO MUTANTE 1.200
☐ MANUSCRITOS DE LA PLAGA 650
☐ PILGOR 950
☐ EDGAR ALLAN POE 850
☐ UNDERGROUND TODAVIA 800
☐ BLOODSTAR 1.385
☐ DEN 1, NEVERWHERE 1.500
☐ DEN 2, MUVOVUM 1.500
☐ DEN 3, HIJOS DEL FUEGO 1.250
DE FELIPE, FERNANDO
☐ NACIDO SALVAJE 700
☐ A. D. N. 875
☐ EL HOMBRE QUE RIE 1.650
JAVIER COMA
☐ NEW YORK CITY 750
FERNANDEZ, FERNANDO
☐ ZORA Y LOS HIBERNAUTAS 1.275
FERRY, PASCUAL
☐ CREPUSCULO 700
☐ SEBASTIAN GORZA 750
GILLON, PAUL
☐ LA SUPERVIVIENTE 1 750
☐ LA SUPERVIVIENTE 2 750
GIMENEZ, CARLOS
☐ ROMANCES DE ANDAR POR CASA 550
GIMENEZ, JUAN
☐ EL EXTRAÑO JUICIO A ROY ELY 585
☐ LA ESTRELLA NEGRA 690
☐ JUEGO ETERNO 725
☐ BASURA 800
☐ CIUDAD I 850
☐ CIUDAD II 850
GLIGOROV
☐ GINGER 875
LEVIS, GEORGES
☐ BURDEL 875
MAROTO, ESTEBAN
☐ MUJERES FANTASTICAS 580
MATENA, DICK
☐ MITOS 690
MICHELUZZI, ATTILIO
☐ ROY MAN 750
ORTIZ/SEGURA
☐ JACK EL DESTRIPADOR 550
☐ BURTON & CYB 1 690
☐ BURTON & CYB 2 690
☐ BURTON & CYB 3 750
☐ BURTON & CYB 4 750
PRADO, MIGUELANXO
☐ STRATOS 600
RATERA, MIKE
☐ MUJERES SECRETAS 750
RUSELL, CRAIG
☐ OPERA 1.400
SAUDELI
☐ LA BIONDA. DOBLE GOLPE 1.150
THORNE, FRANK
☐ GHITA DE ALIZAR 1 750
☐ GHITA DE ALIZAR 2 750
TRILLO/ALTUNA
☐ MERDICHESKY 600
WRIGHTSON, BERNI
☐ CREEPSHOW 530
☐ FERIA DE MONSTRUOS 585

CABALLEROS DE LAS ESTRELLAS

El guionista James Robinson nos presenta a un Starman para todas las eras.

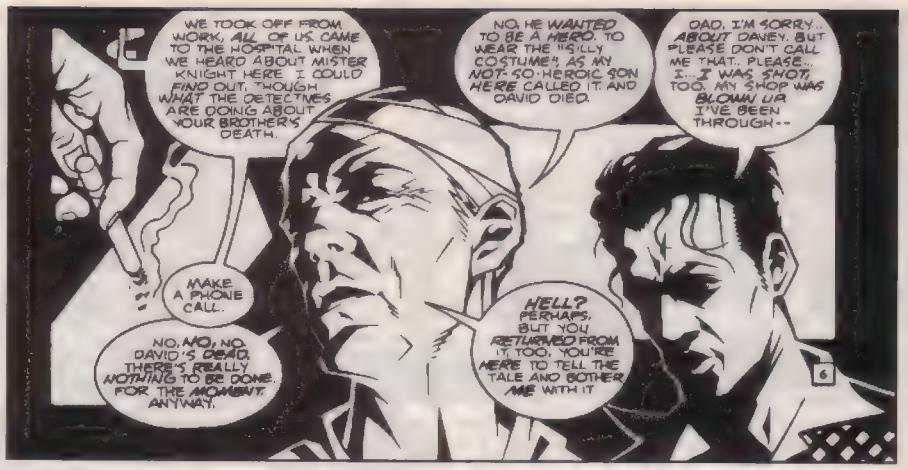
por JOE NAZZARO

Desde que el playboy e inventor Ted Knight recorrió los cielos por primera vez como el Starman original hace medio siglo, ha habido una larga cadena de sucesores dotados del poder estelar. Ahora, después *Hora Cero*, un nuevo Starman se prepara para enarbolar la poderosa Vara Cósmica: su nombre es Jack, y es el hijo rebelde de Ted. Sólo hay un problema, y es que Jack no tiene el más mínimo interés en llegar a ser un héroe.

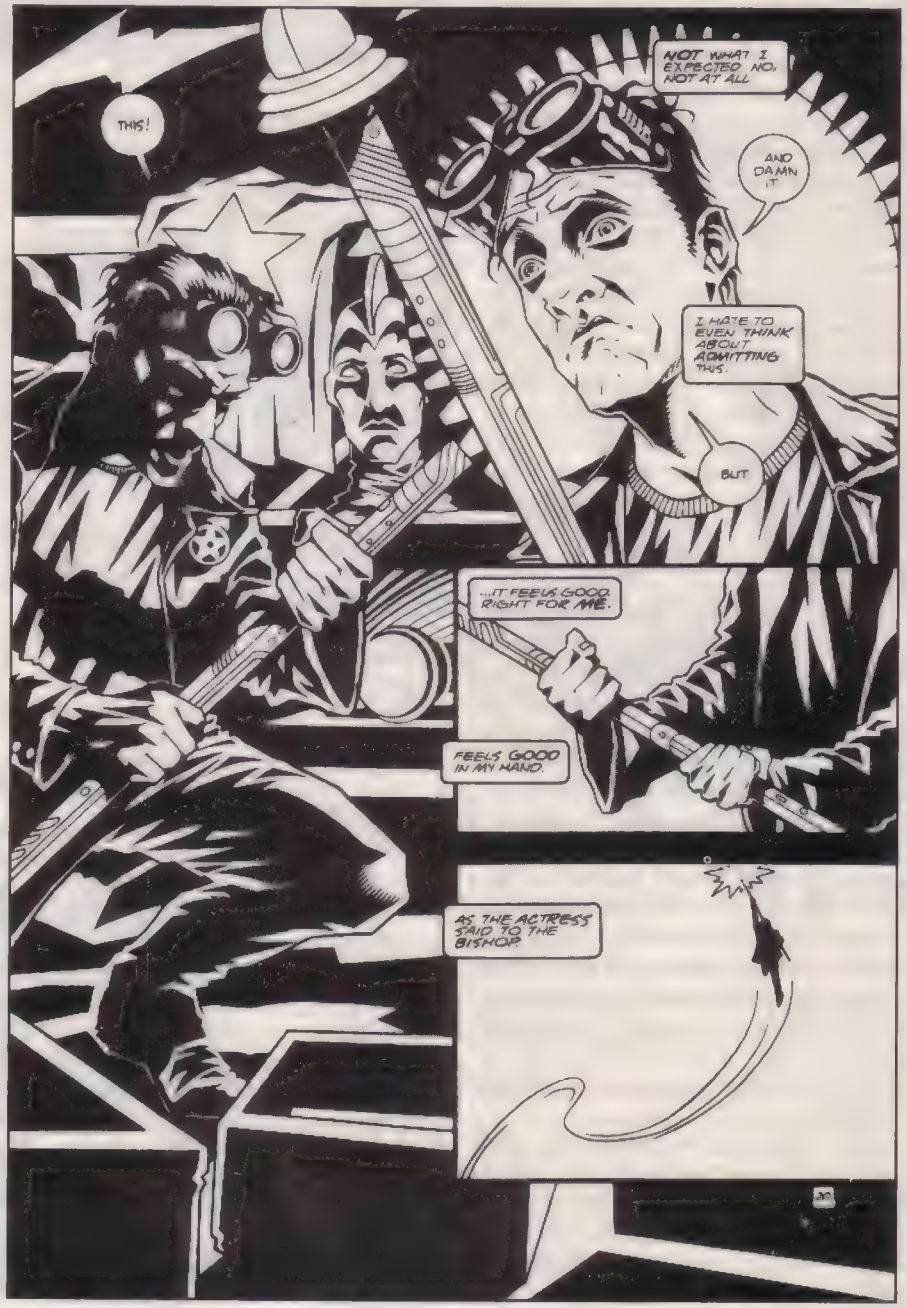
El encargado de contar el último capítulo de la leyenda de Starman es el guionista James Robinson, que saltó a la fama recientemente con la aclamada serie *La Edad de Oro*. Según Robinson, la idea de un nuevo Starman surgió del cariño que siente hacia el original.

«Todo empezó porque quería crear la clase de héroe cuyas aventuras deseaba leer –recuerda–. En vez de crear un nuevo personaje, empecé a buscar personajes que me parecía poseían un potencial no explotado dentro del Universo DC, y enseguida tuve la impresión de que el potencial de Starman nunca había sido explotado a fondo a pesar de que siempre ha habido un Starman dentro del Universo DC desde la década de los años cuarenta.

»Repasé las historias de la Edad de Oro de Jack Burnley, el creador de Starman, y me parecieron oscuras, misteriosas y llenas de sombras. Había una atmósfera general de cine negro o de terror que nunca ha vuelto a estar presente en el mito de Starman desde aquel entonces. Todo surgió de esos elementos: quería tra-


WE TOOK OFF FROM WORK, ALL OF US, CAME TO THE HOSPITAL WHEN WE HEARD ABOUT MISTER KNIGHT HERE. I COULD FIND OUT, THOUGH WHAT THE DETECTIVES ARE DOING ABOUT YOUR BROTHER'S DEATH.
MAKE A PHONE CALL.
NO, NO, NO, DAVID'S DEAD. THERE'S REALLY NOTHING TO BE DONE FOR THE MOMENT, ANYWAY.
NO. HE WANTED TO BE A HERO. TO WEAR THE "SILLY COSTUME", AS MY NOT-SO-HEROIC SON HERE CALLED IT. AND DAVID DIED.
DAD, I'M SORRY ABOUT DAVEY. BUT PLEASE DON'T CALL ME THAT. PLEASE... I... I WAS SHOT, TOO. MY SHOP WAS BLOWN UP. I'VE BEEN THROUGH--
HELL? PERHAPS. BUT YOU RETURNED FROM IT, TOO. YOU'RE HERE TO TELL THE TALE AND BOTHER ME WITH IT.

David Knight muere en acción, y Ted Knight, el Starman de la Edad de Oro, sólo puede dejar su legado a Jack, su hijo pequeño.


THIS!
NOT WHAT I EXPECTED. NO, NOT AT ALL
AND DAMN IT
I HATE TO EVEN THINK ABOUT ADMITTING THIS.
BUT
...IT FEELS GOOD. RIGHT FOR ME.
FEELS GOOD IN MY HAND.
AS THE ACTRESS SAID TO THE BISHOP.

Jack, un vendedor de objetos antiguos convertido en héroe a su pesar, adopta un vestuario ecléctico y anticuado muy alejado del traje multicolor de su padre.

Hope O'Dare, último eslabón en un largo linaje de duros policías irlandeses, ocupa un lugar central en el reparto de secundarios.

Todas las ilustraciones interiores de Starman: Tony Harris/Wade von Grawbadger

Todos los personajes e ilustraciones de Starman: © 1994 DC Comics

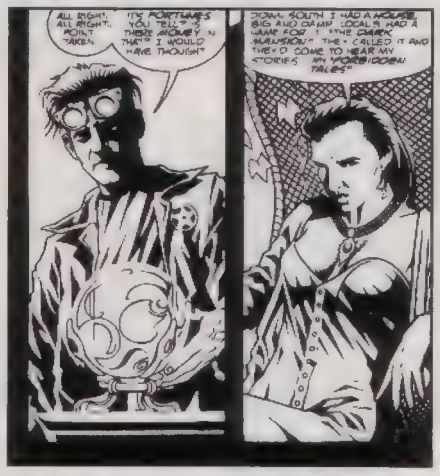
«Siempre me han gustado mucho sus poderes, que me parecen muy dickensianos», explica el guionista James Robinson hablando del misterioso Shade de la Edad de Oro.

bajar con la clase de personaje cuyas aventuras me gustaría leer, lo cual significa este tipo muy joven y despectivo, y mezclarlo con el Starman original de la Edad de Oro. Ese fue mi auténtico punto de partida.»

El nuevo *Starman* sigue los pasos de Jack Knight cuando asume de bastante mala gana el papel heroico de su padre después de una tragedia inesperada. «En primer lugar, el Starman de la Edad de Oro tiene una gran fe en su ciencia así como en el nombre de Starman –dice Robinson, explicando la premisa de la serie–. No sabemos por qué, pero cree que es muy importante que siempre haya un Starman en circulación, por lo que cuando se retira le entrega el relevo a David, su hijo mayor, un aspirante a científico que ama todo aquello que representa su padre.

»David es asesinado muy al comienzo de la acción, y no queda nadie que pueda ser Starman salvo Jack, el hijo pequeño de Ted, que ha salido a su madre, fallecida hace ya mucho tiempo. Jack sólo se siente motivado por la estética, y se gana la vida vendiendo objetos coleccionables de segunda mano. Eso le ha dado un cierto conocimiento de casi todo, y lo único que desea es disfrutar de una vida dedicada al arte y a las colecciones... pero de repente se ve arrastrado a las superheroicidades, que le parecen ridículas e infantiles. En un momento dado incluso le dice a su padre que todo eso no es más que adultos que van corriendo de un lado a otro mientras juegan a indios y vaqueros.

»También descubriremos que Ted siempre ha pensado en Jack como sucesor suyo, y que siempre ha sabido que Jack era el héroe de la familia. La muerte de David le ha llenado de una ira que ahora dirige contra Jack, porque para empezar David nunca debería haber llevado el traje de Starman. Jack es el héroe, y poco a poco empieza a comprender que se le da bastante bien serlo. No quiere enfrentarse a esa verdad, así que tenemos a un tipo que ha nacido para ser héroe pero que no quiere serlo. Preferiría estar comprando retratos de Elvis Presley pintados sobre terciopelo...


ALL RIGHT! ALL RIGHT! POINT TAKEN.
TRY FORTUNES YOU TELL ME THERE MONEY IN THAT? I WOULD HAVE THOUGHT
DOWN SOUTH I HAD A HOUSE BIG AND CAMP. LOCALS HAD A NAME FOR IT "THE DARK MANSION" THEY'D COME TO HEAR MY STORIES OF "FORBIDDEN TALES"

Una gran parte de la acción transcurre en los Callejones, el ruinoso corazón victoriano de Ciudad Opalo, hogar de salones de tatuajes y pitonisas.

»También hay dos elementos más –sigue explicando Robinson–. Uno es Ciudad Opalo, donde Jack lucha contra el crimen. Ciudad Opalo es un sitio realmente singular. Está totalmente diseñada al estilo modernista, con montones de *art déco* y líneas muy puras y ascéticas, pero en el centro existe un corazón victoriano bastante podrido llamado los Callejones. Jack se ha establecido allí, entre todas las tiendas de curiosidades, salones de tatuajes y bares, pero alrededor de todo eso tenemos la gran Ciudad Opalo, que es el lugar donde combate el crimen. Quiero obtener una lectura mucho más oscura y sombría que tenga una sensibilidad bastante cercana a la del cine y la literatura negras.

»Todos los villanos a los que se enfrenta Jack tienen algunos aspectos raros y retorcidos. En los primeros números se enfrentará a la Niebla, el viejo enemigo de Starman, pero tal y como yo lo he concebido y como lo ha dibujado Tony Harris, lo que tenemos es a un viejo repugnante que está luchando contra la senilidad y la enfermedad de Alzheimer.»

A diferencia de su padre, el nuevo Starman no llevará el traje rojo y verde asociado con el personaje. Jack tendrá un nuevo aspecto que reflejará su amor por la ropa antigua. «Su traje consiste básicamente en un par de gafas antibengalas de la Segunda Guerra Mundial, que utiliza para protegerse de todas las luces intensas. Ah, y le sorprende mucho que a su padre jamás se le ocurriera ese truco... Existe el factor implícito de que Jack es superior a su padre, por

STILL. TRY AND PLAY THE HARD MEN. MAYBE THEY'LL--
WARNING HEARD AND ACCEPTED, JUNK DEALER IF... YOU'RE STILL ALIVE TO CARRY OUT YOUR THREATS.
WHICH BRINGS US NICELY TO THE NEXT STAGE OF THIS NEGOTIATION.
YOU AND YOUR STATE OF HEALTH AND BEING ARE SOMETHING MY SON KYLE AND I HAVE IDEAS ABOUT.
GO ON. I'M LISTENING...

Robinson describe a la Niebla, la némesis de Starman, como «un viejo repugnante que lucha contra la senilidad y la enfermedad de Alzheimer».

«El no quiere aceptarlo, pero ha nacido para ser un héroe», revela Robinson.

lo que se le ocurren cosas que jamás se le habrían pasado por la cabeza al antiguo Starman.»

También lleva una gruesa chaqueta de cuero. «Otra de las ideas que tuvo Tony fue la chaqueta de Jack, que lleva los signos del zodíaco en la espalda. Creo que fue una idea realmente maravillosa, desde luego... Eso encaja muy bien con el que Jack sea la antítesis de su padre y el que su naturaleza sea mucho más artística. Los elementos de las estrellas que siente más deseos de subrayar son los de la faceta astrológica, en vez de la astronómica. Aparte de eso, el vestuario irá cambiando de un número a otro.»

El traje no es todo lo que va a cambiar. Robinson también planea alterar la Vara Cósmica que identifica a Starman, aunque de momento no tiene ninguna prisa por explicar con detalle todos los poderes del artefacto. «Todas las varas acaban siendo destruidas en los primeros números, y Jack se ve obligado a utilizar un prototipo antiguo de la Vara Cósmica: la vara de gravedad, un artefacto de la Edad de Oro.

»Cuando ya no quedan más disponibles, se ve obligado a utilizar la vara prototipo que se ha visto en *La Edad de Oro*. Es una especie de lanza con la punta brillante, y eso le gusta porque no sólo puede utilizarla como artefacto cósmico sino que también puede utilizarla como báculo y de otras muchas maneras.»

Los primeros números son algo así como una montaña rusa, y Jack no tiene tiempo de hacer nada salvo averiguar que la vara dispara ráfagas de energía y que le permite volar... pero, sí, llegará un momento en el que definiré con claridad sus poderes. Veo el nuevo título como una historia con más énfasis puesto en los personajes que en los cacharros, así que probablemente no le daré demasiada importancia a ese aspecto.»

A la hora de reunir un reparto de secundarios para *Starman*, Robinson espera poder formar un abigarrado y pintoresco grupo de personajes totalmente nuevos, añadiendo unas cuantas sorpresas procedentes del Universo DC.

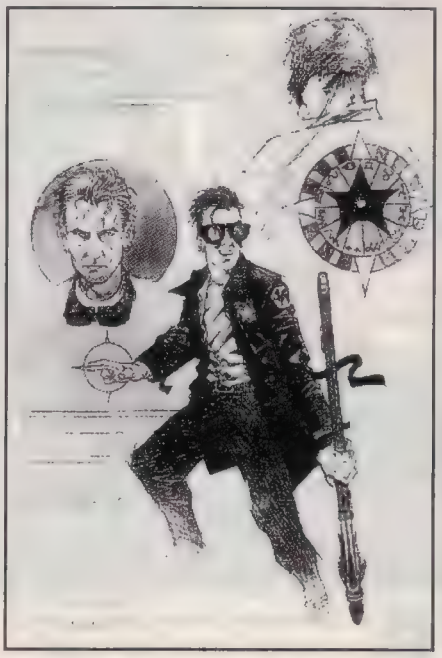
«La familia de la Niebla no tardará en quedar reducida a una sola persona –promete–. También tenemos a una familia de policías irlandeses, los O'Dare, y siempre he tenido la intención de que uno de ellos se convierta en personaje secundario. En los Callejones hay una pitonisa que ya ha aparecido en los antiguos cómics DC»

«Tony Harris está haciendo unos dibujos soberbios, pero le sale un promedio de diez números al año, así que en vez de inventarme rellenos he optado por números especiales que llevarán el subtítulo *Times Past*.

»Esas historias tienen un doble propósito. El primero es contar la crónica de Ciudad Opalo; y el segundo es narrar las aventuras de algunos de los Starman del pasado, así como de otros protagonistas, en historias que tengan conexiones directas con la continuidad del momento actual. El resultado de todo eso es que veremos a algunos personajes que ya no están con nosotros.

»En *Times Past* también utilizaré a amigos míos que quizás estén demasiado ocupados para comprometerse con un proyecto a largo plazo, pero a los que les interese la idea de dibujarme una historia corta. La primera será una aventura victoriana de la Niebla de Teddy Kristiansen, y luego vendrá un Starman de la Edad de Oro de Paul Grist. También hemos comentado la posibilidad de que Tim Bradstreet haga un número del Oeste y de que Craig Hamilton haga una aventura de Starman en la década de los años setenta, con el Starman alienígena azul; sería como una versión de *Carlito's Way (Atrapado por su pasado)* en clave de ciencia ficción. Estoy intentando inventarme historias adecuadas a distintos dibujantes para que todo tenga una lógica tanto a nivel visual como a nivel dramático.

Starman está siendo anunciado como uno de los «títulos surgidos de *Hora Cero*», pero Robinson se apresura a insistir en que los lectores no tendrán que leer todos los crossovers para poder seguir las aventuras de Jack Knight. «La verdad es que apenas me han contado nada sobre *Zero Hour*, y de momento lo único que sé es lo que está directamente relacionado con *Starman*. Y como el primer número de *Starman* fue escrito antes de que existiese un *Zero Hour*, la consecuencia es que los lectores no tendrán ninguna necesidad de leer *Zero Hour* a menos que quieran hacerlo.»



«Ha habido un Starman desde los años cuarenta –dice Robinson–, pero nunca han explotado a fondo todo su potencial.»

Ilustración: Tony Harris

PROFESIONALIZANDOSE

Jordan Raskin, un recién llegado muy prometedor, se asegura de que cada imagen cuente una historia.

por EVELYN SCHUMAN

Todas las ilustraciones por y cortesía de: Jordan Raskin

«Ser dibujante significa algo más que hacer dibujos bonitos –dice Jordan Raskin–. También tienes que hacer de director.»

Viendo el resultado, se comprende por qué el guionista Marc Silvestri recurrió a Raskin para que diera vida en la página a RipClaw, su temible creación.

En un cómic puede ocurrir cualquier cosa: puedes dibujar galaxias, calles llenas de basura o reinos subterráneos... Tu imaginación es la que manda», dice el dibujante Jordan Raskin. Como recién llegado, ya ha creado algunas obras de primera categoría y ha colaborado con el novelista Andrew Vachss en la miniserie de Dark Horse Comics *Predator: Race War*. Su estilo asombrosamente realista está lleno de detalles vívidos, y la energía visual es tan grande que parece chisporrotear atrayendo la atención del lector. La fértil imaginación de Raskin se ve estimulada por su capacidad de contar historias visualmente a través de su arte. «En el cine estás un tanto limitado por un presupuesto y por la tecnología disponible –dice–, pero cuando dibujas, tu creatividad sólo está limitada por tu imaginación.»

Raskin nunca ha sido un verdadero aficionado al cómic, pero éstos siempre le parecieron el medio natural para expresarse artísticamente. «Pasé por una breve etapa en la que me gustaban mucho los *X-Men* de Marvel, y Batman era un personaje con el que podía sintonizar porque era más creíble, más real –observa–. Pero ahora ya no leo cómics. Sencillamente no tengo tiempo de hacerlo... Pero si entro en alguna librería especializada con un amigo, cojo un cómic Dark Horse para echarle un vistazo.»

«Contar historias es mi parte favorita

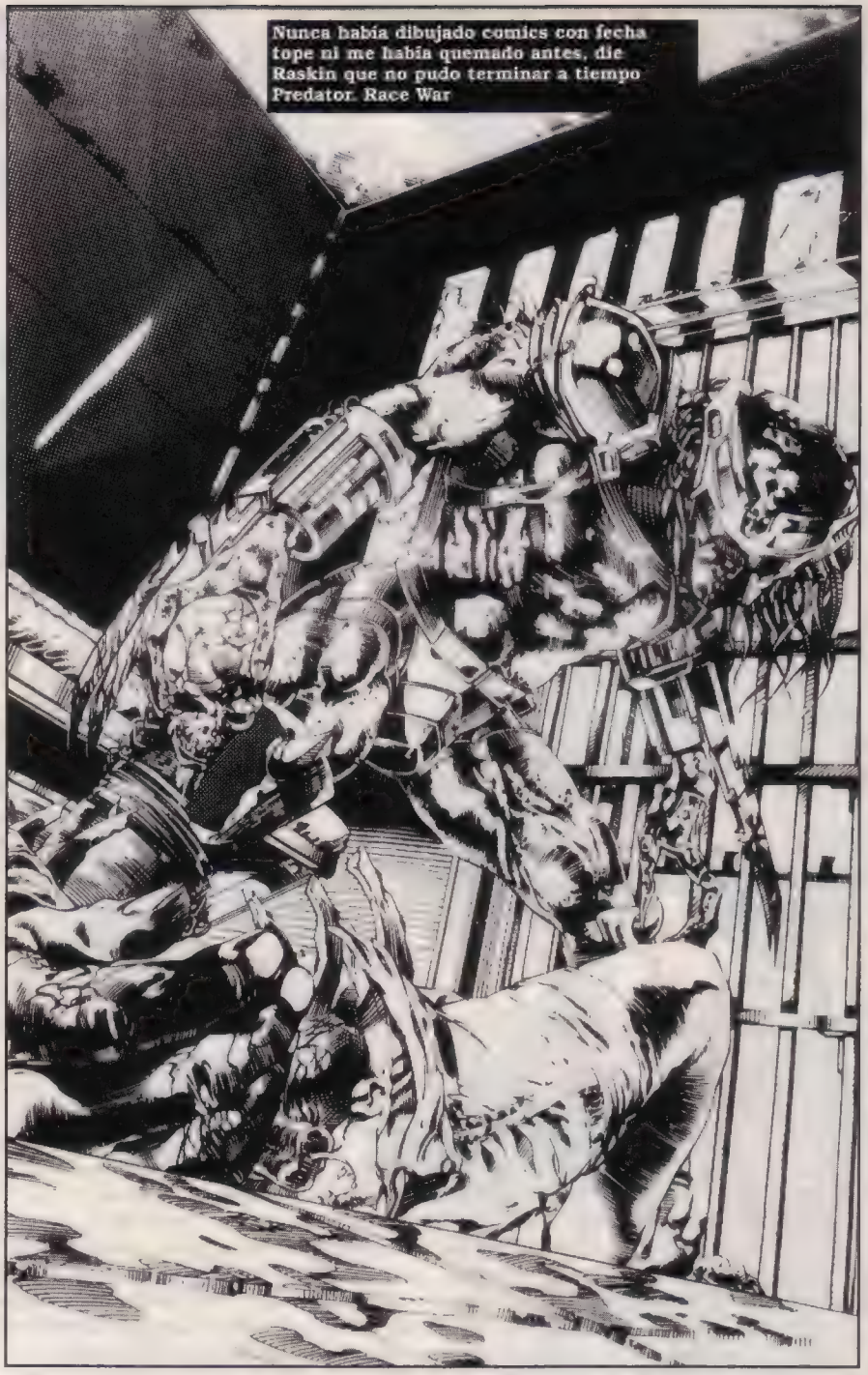
del trabajo de ilustración de un cómic –observa Raskin cuando se le pregunta qué se siente al dibujar cómics–. Ser dibujante significa algo más que hacer dibujos bonitos, ya que también tienes que hacer de director. Lo que más me gusta de contar historias es ambientar la escena con una atmósfera de calle sombría y lúgubre o de edificios medio en ruinas... algo que atraiga al lector hasta el extremo de que pueda llegar a temer que alguien doble la esquina y le atraque.»

De pequeño, Raskin estaba obsesionado por las películas de monstruos japoneses. Godzilla, Ghidorah y Gamera eran algunos de sus favoritos, y llegó al extremo de hacer modelos suyos en barro. Los reinos de la fantasía le atrajeron desde muy pronto con juegos como *Dungeons and Dragons*. Pero como artista, Raskin no fue muy precoz, y no se dio cuenta de que tenía un gran potencial hasta la clase de dibujo de la secundaria: ése fue el momento en el que decidió lo que quería hacer con su futuro.

Por aquel entonces asistió a su primera gran convención de cómics. Prácticamente todo el mundo le advirtió de que la experiencia le resultaría deprimente, pero lo que ocurrió fue que le dio nuevas energías. «Otros artistas –profesionales, naturalmente– me criticaron e hicieron pedazos mi obra. No por maldad, desde luego... Llámemoslo crítica constructiva, ¿de acuerdo? Pero yo tenía diecisiete años y ni tan siquiera sabía que debía traer muestras narrativas, no meras ilustraciones para clavar en la pared. Bien, me presenté allí con un tablero enorme y un montaje de dibujos colocados encima de él. ¡Hasta ese punto llegaba mi desconocimiento de la industria por aquel entonces! –exclama riendo–. Pero cuando me marché estaba sonriendo de oreja a oreja, y todavía recuerdo con toda exactitud lo que le dije a mi padre después de haber vuelto a casa: "Ahora ya sé lo que he de hacer."»

La transición de aspirante a dibujar cómics a profesional pagado llegó cuando su obra impresionó al director de publicaciones de una pequeña editorial independiente. Raskin obtuvo el número de teléfono de Evolution Comics gracias a Rick Bryant, un dibujante al que conoció en una convención, y tomó la decisión de telefonearles justo cuando había decidido dejar de estudiar en la Escuela de Cómics de Joe Kubert. Al principio Evolution no dio saltos de alegría al ver sus muestras, pero Raskin no quería darse por vencido con tanta facilidad y pidió que le dejaran dibujar una historia de muestra por encargo. Las nuevas muestras gustaron lo suficiente a Evolution como para que le encargara «Vidorix the Druid», la mitad de un libro-antología con dos historias de doce páginas.

«Fue una gran experiencia de aprendizaje y también me dio a conocer un poco –observa Raskin–. Por aquel entonces estaba trabajando en un Pizza Hut, y Evolution fue mi "pie en la puerta"... aunque quizá sería más adecuado decir que sólo conseguí meter el dedo gordo del pie. Lo más importante que obtuve de Evolution, aparte de la experiencia de dibujar un auténtico cómic, fue el poder asistir a muchas convenciones como invitado. Eso es importante, porque las convenciones son el sitio donde haces contactos.»



Nunca había dibujado comics con fecha tope ni me había quemado antes, dice Raskin que no pudo terminar a tiempo Predator. Race War

Personaje de Predator: Copyright 20th Century Fox Todas las ilustraciones de Predator: Dark Horse Comics

El estilo de Raskin se inclina hacia el realismo, de la misma manera en que lo hacen sus grandes influencias creativas, Kevin Nowlan, Mark Beachum y Frank Frazetta, y Bryant para el entintado. «Conocí a Rick en una pequeña convención. Si no me hubiese animado y no me hubiera ido dando a conocer un estilo de dibujo más realista, ahora probablemente dibujaría más en la onda de John Byrne y Jim Lee –explica Raskin–. Rick me enseñó que el dibujar era básicamente ilustración, y le dio un base de realidad a todo.

»Durante unos dos meses tuve la gran suerte de que Mark Beachum fuese con mucha frecuencia al estudio de Manhattan en el que trabajo. Sólo puedo decir cosas buenas de él. Aprendí mucho contemplando su obra, y de no ser por sus frecuentes sugerencias, es muy probable que mis dibujos no hubieran mejorado tan deprisa como lo hicieron. Mark siempre es increíblemente generoso con sus conocimientos y su experiencia.» Otros mentores incluyen a Sevy Gangemi, su profesor de dibujo de la se-

Personajes de X-Men: Marca registrada y Copyright 1994 Marvel Entertainment Group

Raskin aplicó su estilo de dibujo realista pero heroico a los poderosos mutantes de la Marvel en su cubierta de *X-Men Index 4*

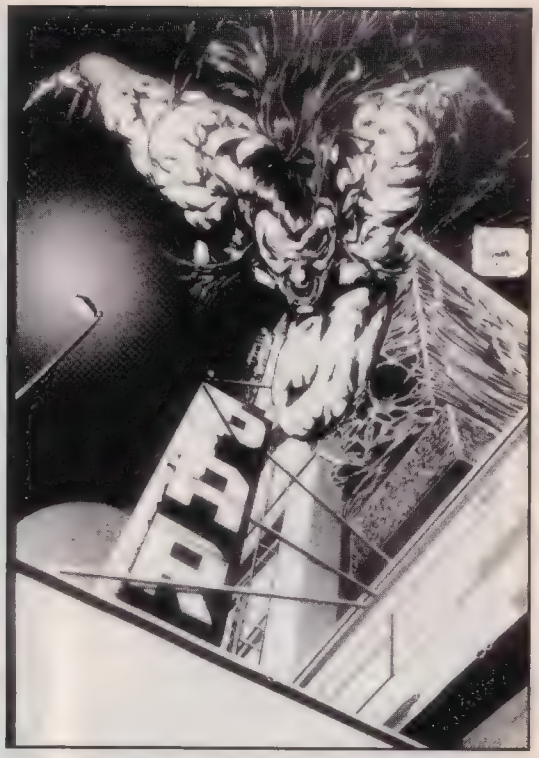


Ilustración: Jordan Raskin/Kevin Nowlan

«Lo que más me gusta de contar historias es ambientar la escena con una atmósfera oscura y lúgubre», revela Raskin.

cundaria, y a Ben Ruiz, su instructor favorito en la Escuela Joe Kubert. «Esos tipos sabían cómo enseñar y transmitir información al mismo tiempo. Mark, Ben y Sevy me enseñaron mucho más sobre la vida que meramente dibujar, y compartieron generosamente sus experiencias conmigo.»

Su adiestramiento artístico formal consiste en un semestre en la Escuela Joe Kubert y la Escuela de Ilustración Ringling. «Básicamente soy autodidacta –explica Raskin–, porque aprendo a través de la observación y del estar trabajando duro durante horas y más horas. No llegué a graduarme porque nunca he aprendido a través de una escuela estructurada con profesores. He descubierto que la vida, y lo poco que he experimentado de ella, es la mejor maestra.»

El proyecto que impulsó la carrera de Raskin hacia las zonas de alta visibilidad fue la miniserie *Predator: Race War*. «Randy Stradley, de Dark Horse, andaba buscando el dibujante adecuado cuando Chris Warner le pasó mis trabajos y le dijo que creía que debía echarles un vistazo –cuenta Raskin–. Dark Horse se puso en contacto conmigo porque les había enviado unas cuantas muestras.» Raskin fue contratado inmediatamente gracias a un envío de muestras no solicitado por la editorial, lo cual demuestra que a veces la perseverancia y el talento sazonados con un poquito de suerte pueden abrir la puerta a la oportunidad. «Como se suele decir, yo estaba en el lugar adecuado en el momento preciso.»

Predator: Race War acabó marcando un punto álgido de la joven carrera de Raskin, pero también tuvo su faceta mala. Raskin estaba empezando, y los plazos de entrega sembraron el caos en su vida privada. «Acepté el encargo, ¡y me maté a trabajar! Apenas dormía cuatro horas por noche, y me pasaba el resto del tiempo dibujando –gime Raskin–. Hice algunas tonterías, desde luego, pero siempre con la intención de que me ayudaran a mejorar mis capacidades de dibujante y narrador de historias. Llegué a dibujar algunas páginas con todos los detalles, y si cuando las había terminado no me gustaban... Bueno, lo borraba todo y volvía a empezar desde cero. Cuando pienso en eso ahora, me encantaría poder estar ahí para darme de patadas, claro... Pero sentarse, dibujar, borrar, corregir mis errores y trabajar realmente duro fueron las cosas que me ayudaron a ir mejorando poco a poco.

»Número a número se puede ver claramente cómo iba mejorando, al igual que el cambio en influencias producido a medida que pasas de una página a otra. Es algo del estilo de "Jordan Raskin trabajando con el estilo de Kevin Nowlan y Mark Beachum", pero no una copia exacta... Esa influencia todavía es perceptible, pero se está desvaneciendo a medida que me voy desarrollando como artista –observa–. Ahora estoy influido por la realidad y por la vida que se agita a mi alrededor.» En esta nueva etapa de su carrera, Raskin depende básicamente de la fotografía y el cine a la hora de buscar inspiración. Entre sus directores favoritos están Ridley Scott, James Cameron y John Woo, el especialista en el cine de acción de Hong Kong que ha dirigido películas como *The Killer* (ídem) y *Hard Target (Blanco humano)*.

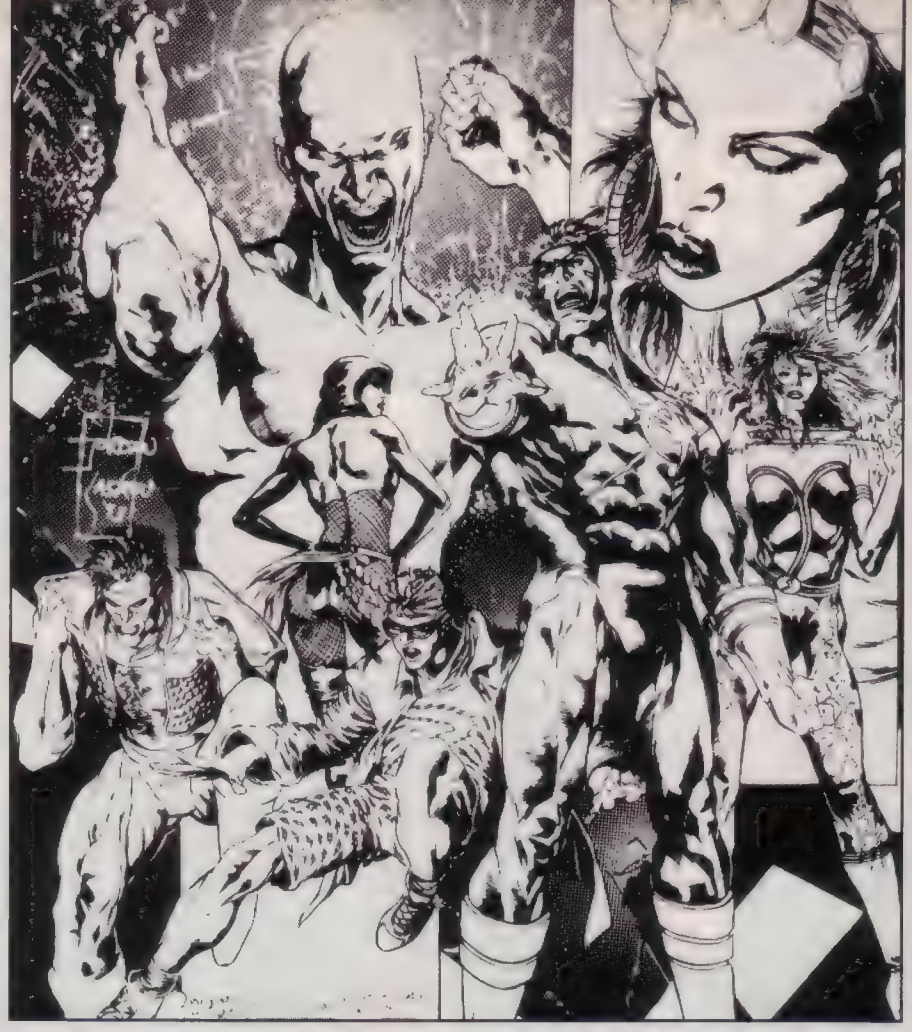
«Mi colaboración más interesante hasta el momento ha sido la que he mantenido con Andrew Vachss y Randy Stradley en Dark Horse –afirma Raskin–. Randy adaptó el guión de Vachss al formato del cómic, descomponiendo el guión en sec-

ciones y montándolas de nuevo para que me resultara más fácil seguirlo. Hizo un trabajo realmente increíble en ese proyecto... Me gustaría mucho volver a trabajar con los dos en alguna ocasión.»

Vachss, un respetado abogado especializado en casos infantiles que también es un gran novelista policíaco, siempre imprime un sello oscuro y cortante a sus historias. El hecho de que también haya sido alcaide de prisión aporta realidad y credibilidad a lo que escribe. «Pero casi nunca se ha conseguido que escriba algo sobre un personaje que no ha creado él –dice Raskin–. Escribió el guión de *Predator: Race War* porque pudo aportarle algo propio. En realidad, *Predator* casi nunca gira alrededor del Depredador, y se centra mucho más en las reacciones de los personajes secundarios a las situaciones que va creando el Depredador.»

Raskin lamenta profundamente no haber tenido ocasión de acabar *Predator: Race War*. «Fue mi primer gran trabajo como profesional, ya que hasta entonces nunca había dibujado cómics con fechas de entrega o experimentado la fatiga creativa –explica–. Los plazos de entrega empezaron a aproximarse, y me encontré yendo cada vez más y más despacio hasta el punto en que cada vez tenía que esforzarme más para seguir dibujando... Estaba haciendo una página cada cuatro días en vez de una cada dos días, y Rick Bryant, el entintador, también iba muy despacio debido a todos los detalles que yo incluía, eso por no hablar de sus otros compromisos. Yo no paraba de pedir disculpas a Jerry Prosser, mi director de publicaciones, pero el tiempo se les estaba echando encima. Tenía dos opciones: o iba más deprisa y cumplía los plazos, lo cual significaba disminuir el nivel de calidad del trabajo, o confesaba que no podía seguir adelante y permitía que encontraran a otra persona para que continuara el proyecto. Opté por lo segundo, porque creía que mejorar repentinamente mientras me ocupaba del proyecto y volver a empeorar hacia el final me habría hecho quedar mucho peor.»

Raskin consiguió un encargo de Image a través de una búsqueda de talentos después de haber enviado la primera entrega de dibujos a lápiz para *Predator: Race War*. Dos semanas después, Marc Silvestri le ofreció dibujar la miniserie *Rip-Claw* para Image. «La verdad es que me halagó muchísimo que Marc me escogiera para trabajar en su creación, porque siempre fue uno de mis favoritos durante el poco tiempo que pasé leyendo cómics. ¡Cuando me telefoneó, pensé que alguien me estaba gastando una broma pesada! –explica riendo–. Pero le dije que antes tenía que ocuparme de algunos compromisos anteriores. Marc lo entendió y respetó mi decisión, y además aún no tenía preparado ningún guión completo.» Desde aquel entonces el guión ya se ha materializado, naturalmente, y



The Strangers: Copyright 1993 Malibu Comics

Raskin ya no es un rostro anónimo en una cola de una convención, y está empezando a verse muy solicitado por la industria del cómic.

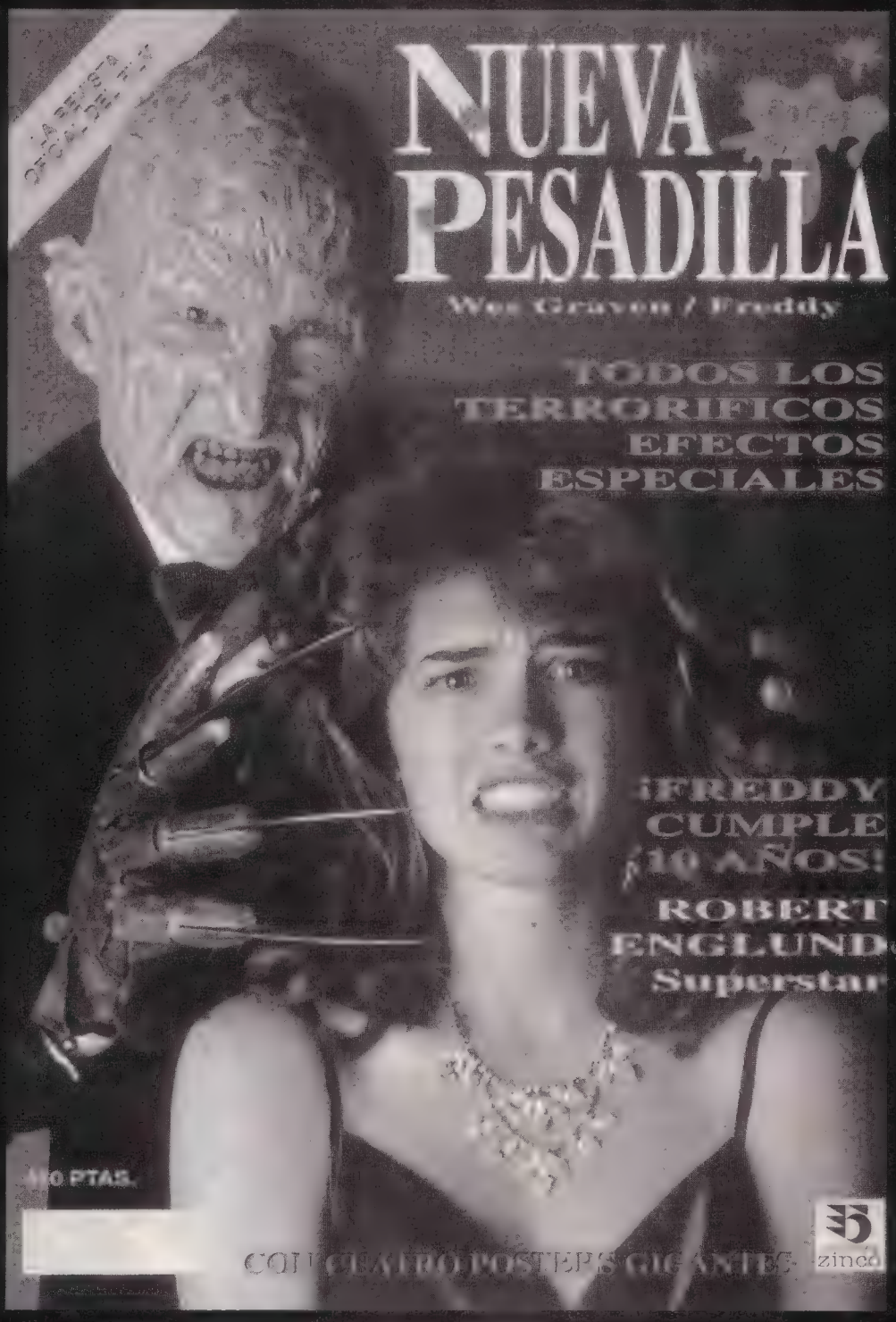
Raskin lo está ilustrando.

También ha contribuido con un par de cromos a *Creators Universe*, una colección de «trading cards» donde cada autor presenta su propia creación. «Mis personajes están diseñados alrededor de un concepto que he creado en colaboración con Ray Weisfeld –añade–. También coescribiré la historia, así que el diseño del vestuario tiene que ser algo más que meramente "bonito". Siempre debe haber alguna razón para que tenga ese aspecto y no otro... Ray es uno de esos guionistas que saben cómo conseguir que todo sirva para realzar y mejorar la historia, y adoro toda esa energía positiva que se produce cuando colaboro con él. Siempre hay muchas ideas fluyendo entre nosotros –afirma–. Soy un gran fan de la narración de historias, y probablemente soy uno de los pocos dibujantes "guionistas profesionales" que encontrará en la industria de hoy. Dibujar viñetas enormes y montones de escenas de acción está muy bien, pero siempre he pensado que todo eso debe encajar en el contexto de la estructura de una historia. La historia no debe escribirse meramente como pretexto para ofrecer un montón de páginas que te dejen apabullado. Quiero que nuestra historia también se gane un público, y no me conformo con que sólo se fijen en los dibujos.»

«El diseño del vestuario tiene que ser algo más que "bonito" –dice Raskin acerca de sus personajes–. Siempre debe haber alguna razón para que tenga ese aspecto.»

Armageddon Incorporated: Marca registrada y Copyright 1994 Jordan Raskin

¡FREDDY HA VUELTO!*



¡CON MUCHA MAS MALA LECHE QUE ANTES!

ediciones zinco

*En una revista monográfica de cine.

Anoche vi a Trencher cargándose a Papá Noel (bang, bang, rebang) debajo del muérdago. Ooooh, Keith Giffen es un niño muuuuuy maaaaalo...

LAS GUERRAS DE TRENCHER

Keith Giffen vuelve con mucho más genio que nunca.

por DARCY SULLIVAN

Todos los personajes e ilustraciones de Trencher: © 1993 Keith Giffen

Keith Giffen está a mitad de su discurso sobre todo lo que fue mal en el mundo del cómic USA el año pasado. «Muchas personas empezaron a pensar a corto plazo apenas vieron llegar a los especuladores –ataca–. Se lanzaron sobre cualquier superfavorito de los fans que aparecía en su camino, pensando: "Si sacamos un anuncio lo bastante grande y le damos el bombo suficiente, podemos vender equis millones de ejemplares. Ya tenemos nuestra parte del pastel, ¡y que le den morcilla al resto del mundo!"»

Hay más. Mucho más. No le den cuerda para que empiece a hablar de las variaciones de portada o de los cómics sin historia o de las bolsas de plástico, el objetivo de su reciente campaña «Al cuerno con la bolsa».

Cuando Giffen habla de cómics, las opiniones se abren paso a codazos a través de su muy marcado acento neoyorquino, y quien le oye enseguida empieza a pensar que es un auténtico rebelde solitario. Giffen se encuentra tan lejos de apoyar el *status quo* actual de la industria como lo están sus personajes, que van desde el feroz Lobo hasta el demasiado-chiflado-para-vivir The Heckler (inédito en España). Las diatribas de Giffen se extienden incluso a su misma obra, que es de lo más raro que se puede encontrar fuera de los cómics alternativos.

«Creo que nunca dejaré de reinventarme a mí mismo», dice el guionista/dibujante Giffen.

«Keith siempre quiere ir un poquito más allá», dice el editor Dave Elliott.

Y Giffen, renegado o no, está muy solicitado. «Todas las editoriales de cómic en las que pueda pensar se han puesto en contacto conmigo durante los últimos cuatro días ofreciéndome un título en pleno naufragio para ver si puedo salvarlo –dice–. Las ventas están cayendo en picado, y los editores han comprendido que los cómics deben tener algo más que mero brillo superficial.»

Giffen ya puede elegir sus proyectos. Está redefiniendo el Kirbyverso para Topps, dando una nueva forma a *Supreme* para Image y guiando unos cuantos títulos más hacia aguas nunca exploradas anteriormente.

También participó en el lanzamiento de la independiente Blackball Comics con *The Trencher Guide to Comics*, un devastador y sarcástico paseo por toda la industria. Giffen

Todos los personajes e ilustraciones de Lobo: © 1991, 1992 DC Comics Inc.
LOBO
MAYHEM
MATURE READERS ONLY!
KEITH GIFFEN
ALAN GRANT
SLAYER PWAYERS, CWEEP!
No hay ningún límite que Giffen no esté dispuesto a cruzar con alegría.
(Cantar con la música del anuncio de Toys'R'Us.) Cañones, granadas y partidos de baloncesto. No hay ningún cómic tan bueno como *Trencher*... ¡Hey!
Coloreado de todas las ilustraciones de Trencher: Lovern Kindzierski
LOBO SPECIAL
KEITH GIFFEN
ALAN GRANT
SIMON BISLEY
Ilustración: Simon Bisley
«Me inventé el *Lobo Paramilitary Christmas Special* para que DC me lo pudiera devolver y preguntarme si me había vuelto loco –dice Giffen–, pero lo publicaron.»

nunca sabe qué resultados acabarán produciendo sus bromas. «Resulta muy interesante que haya tan poca gente con sentido del humor en una industria llamada cómic», dice.

Disfrutar de la obra de Giffen exige tener sentido del humor. De hecho, si eres un personaje de Giffen entonces más te vale tener mucho sentido del humor... porque lo más probable es que lo estés pasando fatal.

Tomemos como ejemplo a Gideon, la estrella de *Trencher*, que combina los rasgos básicos de dos de los personajes favoritos de Giffen, Lobo y Ambush Bug. Su trabajo consiste en «recuperar» almas que se han reencarnado en el cuerpo equivocado, y para ello Gideon ocupa un cuerpo imponente que es casi tan indestructible como el de Lobo. Pero, al igual que le ocurre a Ambush Bug, suelen volarle por los aires. Ah, y también le tiran desde lo alto de edificios. El Shadowhawk de Jim Valentino llegó al extremo de utilizar los intestinos de Trencher como punto de apoyo en sus acrobacias. Para que luego hablen de la falta de respeto...

Giffen no ha sido muy generoso con los detalles sobre el origen de su personaje. Sabemos que Gideon ocupa un chasis Sapiens 2000, que él y el cuerpo están muertos, que hay otros Trencher (aunque no en la Tierra) y que Gideon está cumpliendo su tercera ronda de misiones, así como que las dos primeras se desarrollaron en el Egipto antiguo y en la Segunda Guerra Mundial. Sabemos que quien le envió aquí, Phoebe, siempre le está incordiando a través de un comunicador que nuestro héroe lleva en la muñeca. Sí, pero... ¿quién es/era Gideon, y cómo llegó a conseguir este trabajo tan asqueroso? «Suena un poco raro, pero no me gusta demasiado planear las cosas por anticipado», dice Giffen con seca despreocupación.

Después se apresura a recordarnos que *Trencher* es una parodia. «Tenía todos los rasgos superficiales de lo que parecía ser popular cuando empezó a editarse bajo el sello Image –dice Giffen–. Pero si lo lees, ves que en realidad le saca la lengua a todo lo que ocurre en la actualidad.»

Sacar la lengua, como Giffen sabe muy bien, nunca ha sido una estrategia que garantice el éxito en el mundo de los cómics. *Trencher* ha tenido sus pequeños problemas, desde luego. A pesar del empujón que supusieron los primeros tres números de *Images of Shadowhawk*, que fueron coprotagonizados por Gideon, *Trencher* y muchos títulos más se convirtieron en bajas del apresurado proceso de reorganización emprendido por Image en

1993. Giffen admite que las ventas de *Trencher* llegaron a estar por debajo del listón de los ciento cincuenta mil ejemplares, una razón oficial dada para su cancelación, pero no está muy seguro de por qué acabó sucumbiendo al hacha en realidad.

«Creo que los tipos del Image original tuvieron experiencias bastante desagradables con algunos de los creadores que incorporaron al proyecto –dice Giffen–. Estaban empezando a tener dificultades para controlar la situación, y creo que acabaron llegando a una decisión del estilo: "Esto se está descontrolando mucho, así que vamos a cargarnos todos estos títulos para imponer algo de orden a bordo." La verdad es que si me apuntara a la cabeza con una pistola y me pidiera que le diera la razón exacta, me vería obligado a seguir respondiendo que la ignoro.»

La cancelación dejó a *Trencher* en el limbo. Giffen conoció a Dave Elliott, un director de publicaciones que acababa de ver cómo el abismo se abría bajo sus pies cuando Kevin Eastman vendió/disolvió la editorial de cómics Tundra, cuya rama británica era dirigida por Elliott. Giffen sugirió a Elliott que publicara *Trencher*.

El resultado fue que Elliott creó Blackball Comics, y reclutó a dibujantes como Simon Bisley y Kevin O'Neill. Pero la experiencia no acabó dando frutos, y Blackball sucumbió bajo el peso de la crisis, al igual que otras independientes.

The Trencher Guide to Comics no fue más que el último acto de provocación de Giffen. El hombre que acuñó la frase «Muérdeme, pequeño fan» siempre está metiéndose con los fans, criticando a los directores de publicaciones y alzándose hasta la cima como preparativo a la gran caída. Su idea de la diversión incluye el perecer de una manera gloriosa: «Mi atleta favorito es el tipo "agonía de la derrota"», dice, refiriéndose a un esquiador al que se muestra fracasando espectacularmente en la presentación del programa deportivo de la ABC *Wide World of Sports*.

Recuerden que Giffen creó a Lobo, esa bestia malhablada que parece el quinto miembro de KISS. Giffen dice que el personaje (por aquel entonces llamado Lunático) estaba en el portafolio que enseñó a la DC cuando se fue de Marvel. Roger Slifer dio su nombre a Lobo y le incluyó en *Omega Men*. Giffen dice que «Alan Grant lo recubrió con esa sensibilidad británica en *L.E.G.I.O.N. 91*, y luego Bisley cogió todo lo que Alan y yo habíamos hecho y nos lo frotó por las narices».

DC quería más después del éxito

«En DC aborrecen a ese personaje –revela Giffen hablando de Ambush Bug, su lanzasarcasmos de los años ochenta–. Lucharon como gatos panza arriba a cada paso del camino.»

AMBUSH BUG
NOTHING SPECIAL
HEY BUDDY... HIC!
CAN YA SPARE $1.50? HIC!
--FOR AN OUT-OF-WORK COMIC-BOOK CHARACTER?
HOMELESS HUNGRY HAVE THE HICCUPS PLEASE HELP!
BY GIFFEN, FLEMING & GORDON with SPROUSE & WRAY

Ilustración: Keith Giffen/Al Gordon

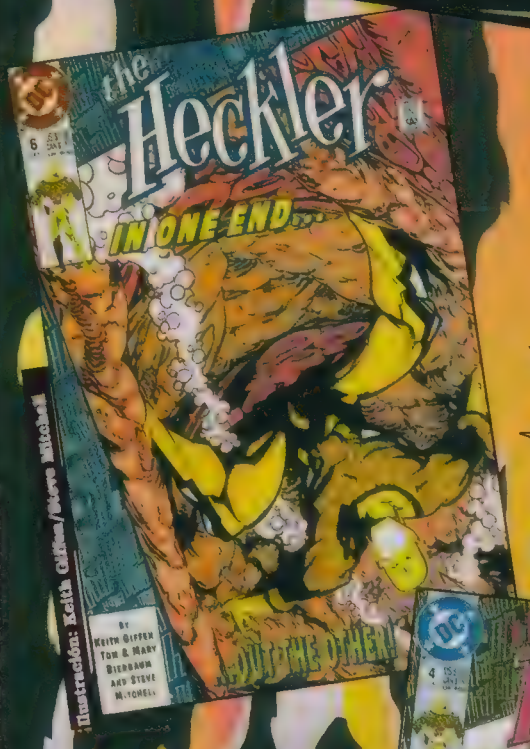


Ilustración: Keith Giffen/Steve Mitchell

«Cayó en picado –bromea Giffen hablando de *The Heckler*, un héroe que liquida villanos ridiculizándolos–. No es que las ventas bajaran poco a poco, sino que saltaron por el acantilado de la muerte.»

The Heckler: Marca registrada DC Comics Inc.

¿Conseguirá The Heckler resistir la tentación de apretar ese hermoso y reluciente botoncito rojo? Le está llamando: Heckler, Heckler, apriétame...

Personajes e ilustraciones de The Heckler: © 1992, 1993 Keith Giffen y Tom y Mary Bierbaum

LET ME TELL YOU ABOUT KEITH GIFFEN: WHO DO YOU THINK PROVIDES HIM WITH THE PAPER HE DRAWS ON?
ME.
SO... I'M GONNA TEACH GEEKS HOW TA FRAG, HUH? COULD BE FUN!
CREEP COULDA SAVED HIMSELF A LOTTA PAIN BY SAYIN' SO IN THE FIRST PLACE.
THEN AGAIN, I'D PROBABLY HAVE HURT HIM ANYWAYS.
Todos los personajes e ilustraciones de Ambush Bug © 1992 DC Comics, Inc.
Ilustración: Keith Giffen/Colorista: Digital Chameleon

Giffen hizo el *Ambush Bug Nothing Special* única y exclusivamente porque el legendario director de publicaciones Julius Schwartz se lo pidió.

La clase estudia, y Lobo es el *profe* en Primero de Dolor. Creado por Giffen y originalmente llamado Lunático, Lobo es (con mucho) el más brutal de los personajes del cómic comercial.

obtenido por la miniserie de Lobo en 1990, y Giffen decidió arriesgarse. «Me inventé el *Lobo Paramilitary Christmas Special* como broma pesada –dice–, para que DC me lo pudiera devolver y preguntarme si me había vuelto loco. Y lo publicaron. "¡Uf! –pensé entonces–. Bueno, voy a seguir yendo más allá hasta que me paren los pies..."»

No tardaron mucho en hacerlo. «Íbamos por el tercer número de *Lobo's Back* cuando Dick Giordano me mandó llamar. "Sé lo que estás haciendo... y deja de hacerlo", me dijo.» Giffen lo había estado pasando en grande preparando nada menos que un combate entre Lobo y «Cristo de Combate y los Apóstoles Aullantes». Cuando DC se puso dura, Jesucristo y Cía. se convirtieron en Nick Torquemada y los Inquisidores Aullantes.

DC se puso un poquito más dura con Ambush Bug, un inenarrable bicho que agitó burlonamente sus antenas ante todo el Universo DC en la década de los años ochenta. «En DC aborrecen a ese personaje –dice Giffen–. Lucharon como gatos panza arriba a cada paso del camino, y tuvimos que obtener permiso de los distintos directores de publicaciones para poder parodiar sus personajes.»

Después de los problemas que tuvieron las miniseries *Ambush Bug* y *Son of Ambush Bug*, Giffen y Robert Loren Fleming, su compañero de bug-travesuras, juraron olvidarse del personaje para siempre; pero faltaron a su juramento en 1992 con *The Ambush Bug Nothing Special*, sencillamente porque el editor Julius Schwartz les pidió que lo hicieran. «No puedo decirle no a Julie», dice Giffen, citando las contribuciones al medio hechas por el legendario director de publicaciones.

Ambush Bug quizá provocara reacciones encontradas, pero la siguiente parodia de supertipos de Giffen obtuvo una votación prácticamente unánime. Al parecer no hubo absolutamente nadie a quien le gustara *The Heckler*, un título supersarcástico sobre un héroe que acababa con los villanos ridiculizándolos. Era el tipo «agonía de la derrota» en forma de cómic, y Giffen describe el fracaso de su amado título con la alegría que la inmensa mayoría de personas reservan para hablar de sus éxitos.

«Chico, el pobre bastardo cayó en picado y a toda velocidad –dice–. No es que las ventas fueran bajando poco a poco... es que saltaron de cabeza por el acantilado de la muerte. Dicen que si tiras dos objetos desde lo alto del Empire State llegarán al suelo al mismo tiempo... ¡Bien, pues si uno de los

dos es un ejemplar de *The Heckler*, ése llegará mucho antes que el otro! Cuando vi que estaba por debajo de la línea roja, supliqué a DC que lo cancelara. Creo que querían sacar un número más, pero fui sencillamente incapaz de seguir adelante con él.»

Giffen no ha limitado sus experimentos a cómics extraños como *Ambush Bug* y *The Heckler*. Se labró su reputación con títulos de grupo –*The Defenders* en Marvel, *Omega Men*, *Justice League International* y *Legion of Super-Heroes* en DC– que desafiaban las normas. El trabajo superheroico «normal» del que se siente más orgulloso es la serie *Legión de Superhéroes* que inició en 1989 con los guionistas Tom y Mary Bierbaum.

Legion era ambiciosa y oscura, e irritó considerablemente a los fans del superequipo. Para ser justos, lo que menos gustó a la gran mayoría de fans no era algo de lo que tuviese la culpa el creador. Una orden llegada desde las alturas de DC prohibió que el equipo de *Legion* utilizase a Superboy (el catalizador original del grupo), por lo que Giffen y los Bierbaum se encontraron teniendo que eliminar toda la «realidad» ocupada por los Legionarios en una gran limpieza al estilo *Crisis on Infinite Earths*. El número 4 de *Legion of Super-Heroes* se lo cargó todo.

¿Se lo tomaron a mal los lectores? Oh, un poquito. «Invalidar el trabajo de tantos dibujantes y guionistas excelentes sólo para alimentar la egolatría de Keith es un desperdicio criminal y una muestra del desdén y la desconsideración más absolutas hacia sus lectores», escribió un seguidor irritado. Irónicamente, el mismo Giffen se tomó muy mal lo que llama «el infame edicto Superboy», y atribuye a Tom y Mary Bierbaum el mérito de haber inventado la historia del número 5, que salvó parcialmente al supergrupo de la desaparición.

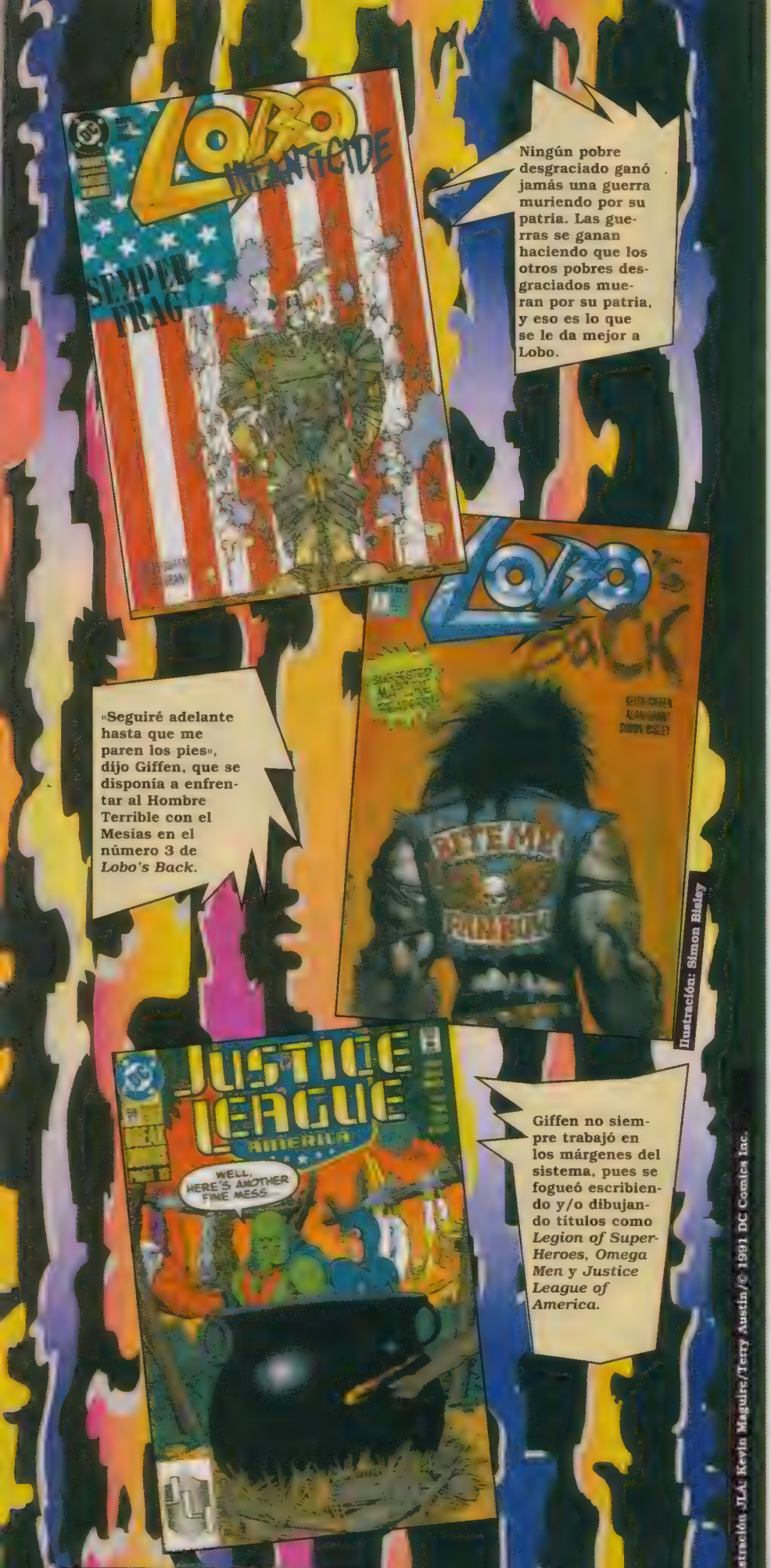
Los dibujos también crearon su dosis de controversia. Giffen restringió las páginas a una parrilla de nueve viñetas e insufló una sensación de movimiento «sacudiendo la cámara», como dice él, mediante composiciones extrañas y locamente cambiantes que parecieron confundir a los lectores. «Cuanto menos les gustaba, más obligado me sentía a hacerlo –dice Giffen–. Si lo hubieran aguantado en silencio, quizá todo habría terminado mucho más pronto.»

Giffen mostró por primera vez el estilo de dibujo expresionista que utilizó en *Legion* a mediados de la década de los años ochenta. Había una fuerte influencia de la obra del dibujante argentino José Muñoz... y al principio esa influencia incluso era demasiado

Gideon, el bombardero estrella de *Trencher*, es un buen ejemplo del frenético estilo de dibujo de Giffen.
Los dibujos de Keith Giffen dan nueva vida a *Mars Attacks*, una serie de cromos ya clásica.
UGGH!
I think BIGGEST JERK IN COMICS is the because

Ilustración: Keith Giffen/Dave Simons/Copyright 1994 Topps

Resto de ilustraciones: Keith Giffen


LOBO
GENOCIDE
SEMPER FRAGO
Ningún pobre desgraciado ganó jamás una guerra muriendo por su patria. Las guerras se ganan haciendo que los otros pobres desgraciados mueran por su patria, y eso es lo que se le da mejor a Lobo.
LOBO'S BACK
«Seguiré adelante hasta que me paren los pies», dijo Giffen, que se disponía a enfrentar al Hombre Terrible con el Mesías en el número 3 de *Lobo's Back*.
Ilustración: Simon Bisley
JUSTICE LEAGUE AMERICA
WELL, HERE'S ANOTHER FINE MESS
Giffen no siempre trabajó en los márgenes del sistema, pues se fogueó escribiendo y/o dibujando títulos como *Legion of Super-Heroes*, *Omega Men* y *Justice League of America*.
Ilustración JLA: Kevin Maguire/Terry Austin/© 1991 DC Comics Inc.

fuerte. Después de que un amigo le pasara un montón de fotocopias de páginas de Muñoz, Giffen dice que estuvo dos semanas «sin hacer absolutamente nada salvo babear encima de las páginas, igual que si me hubiera vuelto loco de repente».

Mark Burbey, de la revista *Comics Journal*, se apresuró a observar que Giffen no sólo había absorbido el estilo de Muñoz, sino que había «incluido» partes de sus dibujos en *Ambush Bug* y que había empleado el *Alack Sinner* de Muñoz en otros cómics suyos. Giffen dice que esas acusaciones le dejaron muy sorprendido. «¿Tomé deliberadamente los dibujos de Muñoz e intenté hacerlos pasar por míos para impulsar mi carrera? No, nunca utilicé o copié de manera directa su obra –afirma Giffen–. Emplear ese estilo casi acabó con mi carrera. El enfoque no le gustó a nadie. ¿Crucé un límite que no debía ser cruzado, con el resultado de que su obra apareció en mis páginas bajo la forma de la fotocopia a través de la ósmosis o del estudio de su forma de dibujar? Sí, lo hice. Ninguno de los motivos que me atribuyó el *Journal* me eran aplicables en lo más mínimo, pero lo que ocurrió era censurable. No es la forma de honrar a alguien cuya obra realmente respetas, desde luego...»

Pero Giffen no sólo no renunció a ese estilo, sino que siguió utilizándolo hasta que acabó apropiándoselo y convirtiéndolo en suyo. El nuevo enfoque aportó una atmósfera negra a títulos como *Video Jack*, *Legion* y *Dr. Fate*, y convirtió a Giffen en uno de los dibujantes más vanguardistas del cómic comercial. Pero en 1993 Giffen volvió a cambiar de estilo, y lo hizo de una manera tan radical como la vez anterior. Las sombras tenebrosas y los perfiles gruesos desaparecieron, y Giffen los sustituyó con una asombrosa complicación de líneas serpenteantes.

El dibujante explica que ese nuevo estilo «de garabatos» es el resultado de trabajar directamente con tinta sobre la página, saltándose toda la fase del lápiz. «Nunca saco punta a mi lápiz, así que siempre está romo –dice sobre la diferencia existente entre su estilo con el lápiz y su estilo con la tinta–. Cuando lo utilizo no puedo hacer todas esas líneas tan pequeñas que van de un lado a otro.»

Su nuevo estilo artístico rococó elimina las zonas negras del dibujo, que tienden a definir las formas y dan profundidad a la página. Eso significa que la tarea de ayudar a tus ojos a comprender algo de qué demonios está ocurriendo recae sobre el colorista Lovern Kindzierski, de la firma Digital

Chameleon. Kindzierski y sus ayudantes pasan las páginas de Giffen por un ordenador y van asignando los distintos colores.

Kindzierski trabaja básicamente con tonos suaves de la gama media en vez de los colores puros y más fuertes que caracterizan a los cómics, y utiliza esos tonos más fuertes para hacer destacar algo en la página o para ocultarlo. «También intento mantener limitados ciertos colores a ciertos planos –añade–. Si utilizo amarillo en el fondo, no lo utilizaré en el primer plano del dibujo.» Kindzierski observa que le ha estado pidiendo a Giffen que trace líneas un poco más gruesas, pero dice que no tiene demasiadas dificultades para «descifrar» los perfiles y siluetas de Giffen. «A veces tengo problemas del tipo "Ah, eso continúa bajando por aquí, así que no puede ser su mano"... Pero la verdad es que lo veo claro casi todo al primer momento», dice. Giffen confía hasta tales extremos en las capacidades de Kindzierski que no repasa las páginas coloreadas antes de que vayan a la imprenta. «Keith ve lo que he hecho cuando lo ve el lector», dice Kindzierski.

Recientemente, Giffen ha estado creando argumentos para *Freak Force*, de Erik Larsen, y *Bloodstrike*, de Extreme, aunque dice que allí todo acabó yendo radicalmente mal. «No sintonizaba con el título –explica–. Tendría que haber presentado mi dimisión mucho antes de lo que lo hice.»

Image quizá no disponga de espacio para *Trencher*, pero siguen sacando la alfombra para recibir a Giffen. Él y Fleming, su compañero de conspiraciones en *Ambush Bug*, van a encargarse de *Supreme* durante una docena de números empezando a partir del 13. «He visto un potencial colosal en *Supreme*, algo que va todavía más allá de la idea "Superman con mucha mala leche"», dice Giffen. ¿Qué han planeado los chicos de *Bug*? Giffen se limita a decir que se las van a hacer pasar canutas y que lo cambiarán todo.

En cuanto a Topps, Giffen está escribiendo *Mars Attacks*, una miniserie de cinco números basada en los cromos clásicos del mismo título, y dibuja historias de complemento escritas por Len Brown, uno de los creadores de los cromos originales. El frenético plan de trabajo de Giffen se completa con *Victory*, también para Topps. Cuando se pusieron en contacto con él para que dibujase *Victory*, Giffen titubeó hasta que se enteró de que el guionista era Kurt Busiek, de *Marvels*. «Acepté enseguida porque *Marvels* me había dejado impresionadísimo», dice con entusiasmo.

Giffen dice que su estilo «de garabatos» es el resultado de trabajar directamente con tinta sobre la página. «Si uso el lápiz no puedo hacer todas esas líneas.»
the Trencher
X-MAS BITES
HOLIDAY BLOW-OUT
Ilustraciones de Trencher: Cortesía de Blackball Comics
the Heckler
¡Viva Heckler! Si eres un héroe te has convertido en un cero a la izquierda, porque The Heckler te matará a base de risas.
the Heckler
COVER BLURB!
«Dicen que si tiras dos objetos desde lo alto del Empire State, llegan al suelo al mismo tiempo... ¡Pero si uno es un ejemplar de *The Heckler*, llegará antes que el otro!», explica Giffen.

COMICS REPORTER

Todos los proyectos son en imagen real a menos que se especifique lo contrario. Los que vienen precedidos por un recuadro son nuevos o han sido puestos al día desde la última lista. *No todos los proyectos que figuran en la lista llegarán a realizarse algún día.* G: guión; D: director; P: productor; PE: productor ejecutivo; C: creador; AN: animación; IR: imagen real; Sin: sindicación; HB: Hanna-Barbera; Nel: Nelvana; WD: Disney; WB: Warner Bros.; PP: Paramount; U: Universal; Col: Columbia; Am: Amblin; DH: Dark Horse; FR: Film Roman; QDE: Quincy Davis Entertainment.

The Airtight Garage [El garaje hermético]. AN. PE: Kurosawa Ent. P: Philippe Rivier. D: Moebius y Katsuhiro Otomo. G: Randy Lofficier.

Alias. Película. U. G: David S. Goyer. P: P. Lenkov y S. Daniel.

Archie. Película. Diciembre.

The Badger. Película/TV. PP.

Barbarella. Película. Nel.

* **Batman Forever.** Secuela. Con Val Kilmer. D: Joel Schumacher. En rodaje.

Betty Boop. AN, película. G: Jerry Rees. PE: R. Fleischer y R. Zanuck.

Biker Mice from Mars. Película. P: Al Ruddy, Andre Morgan y David Chan. G: Greg Johnson.

Blade. G: David S. Goyer. D: Ernest Dickerson.

Cage: P: Ed Pressman.

Casper. Película. Am/U. D: Brad Silberling. Verano del 95.

Catwoman. Película. WB. G: Dan Waters.

Crying Freeman. Película. D: C. Gans. P: Brian Yuzna.

* **Daredevil.** Película. Fox. D: Carlo Carlei. G: Carlei y Chris Columbus.

Doom's IV. Película. P/G: Rob Liefeld. Am.

* **Double Dragon.** Película.

Dudley Do-Right. Película. U.

Elektra Assassin. Película.

Elfquest. AN, película. P: Ed Pressman.

Fantastic Four (Los Cuatro Fantásticos). AN, serie. Película AR. D: Chris Columbus.

Faust. Película. D: Stuart Gordon. G: David Quinn.

Felix the Cat. AN. FR.

* **Freakazoid.** AN, serie. WB/Am. P: Bruce Timm y Paul Dini.

Ghost Rider (Motorista Fantasma). Película. G: David S. Goyer.

GI Joe. Película.

Gothik. Película. P: Jeff Most.

Green Hornet. Película. U.

* **Grimjack.** Película.

Hate. AN, película. G: Peter Bagge. Colossal Pictures.

Incredible Hulk. Película. U. P: Gale Anne Hurd.

Inspector Gadget. Película. G: J. Loeb III y M. Weisman. U.

Iron Man. AN, serie.

* **Jonny Quest.** Películas, IR y AN. Nueva serie de animación.

Judge Dredd. Película. Con Sylvester Stallone. G: Bill Wisher. D: Danny **Cannon.** Estreno previsto para julio del 95.

Kull. Película. U. G: C. Pogue.

Li'l Abner. Película. P: Ernest Chambers.

Lt. Blueberry [El teniente Blueberry]. Película. P: Eclectic Films.

Machine. Película. P: Larry Gordon. DH. U.

* **The Mask (La Máscara).** AN, serie. FR. CBS.

The Men in Black. Película. Col.

Mickey Mouse. AN, nuevos cortometrajes para los cines. WD.

* **Mighty Morphin Power Rangers.** Película. D: Bryan Spicer.

Mr. Magoo. Película. Am/WB.

Modesty Blaise. Película. Miramax. P: Marcelo Anciano y Michael Berrow.

* **Mortal Kombat.** Película. P: Larry Kasanoff. Con Christopher Lambert. En rodaje.

* **Neverending Story (La historia interminble).** AN. Nel.

* **Nexus.** AN, película. HB.

Pagemaster. Película de AN/IR. D: Joe Johnston. Fox/HB. Estrenada.

* **The Phantom [El hombre enmascarado/El fantasma].** Película. PP. Phantom: Billy Zane. El proyecto fue cancelado cuando faltaba poco para que se iniciara el rodaje.

Pit Bulls. Película. P: Larry Gordon. DH. U.

Plastic Man. Película. WB/Am.

Pocahontas. AN, película. WD.

Prince Valiant. Película. G: M. Beckner, Roger Kumble y Marle King. N. Constantin.

Foto de Street Fighter: © 1994 Universal City Studios, Inc.

Jean-Claude Van Damme está al frente de la acción en *Street Fighter*.

Richie Rich. Película. P: Joel Silver y J. Davis. D: Don Petrie. Con Macaulay Culkin. Navidad.

The Saint. Película. PP.

* **Sandman.** Película. G: Ted Elliott y Terry Rossio.

Sgt. Rock. Película. P: Joel Silver. G/D: John Milius. WB.

Sheena. Serie televisiva. Col.

Sin City. G: Frank Miller.

Speed Racer. Película. G: J.J. Abrams. WB.

* **Spider-Man.** AN (ver artículo) y película de imagen real. D: Jim Cameron. Retrasada por problemas legales

* **The Spirit.** Proyectos de IR y AN. P: Michael Uslan y Ben Melnicker.

Spy vs. Spy. Película. G: Gene Quintano. P: Steven Tisch. QDE.

* **Street Fighter.** IR, película. G/D: Steven E. de Souza. Con Jean-Claude Van Damme.

Stretch Armstrong. Película. D: Jay Dubin. G: Mike Werb y Michael Colleary.

Tank Girl. Película. D: Rachel Talalay. G: Tedi Sarafian. Con Lori Petty. P: Trilogy Ent. UA.

Teenage Mutant Ninja Turtles IV. IR, película. New Line.

* **Terry & the Pirates [Terry y los piratas].** TV. Sindicación. Comienzo de emisión previsto para otoño del 95.

V for Vendetta. Película. G: Hilary Henkin. D: Brett Leonard. P: Joel Silver.

Virus. Película. DH. G: Chuck Pfarrer. P: Gale Anne Hurd. U.

X. Película. DH. U.

X-Men. Película. Fox. P: Lauren Shuler-Donner. G: Andrew Kevin Walker.

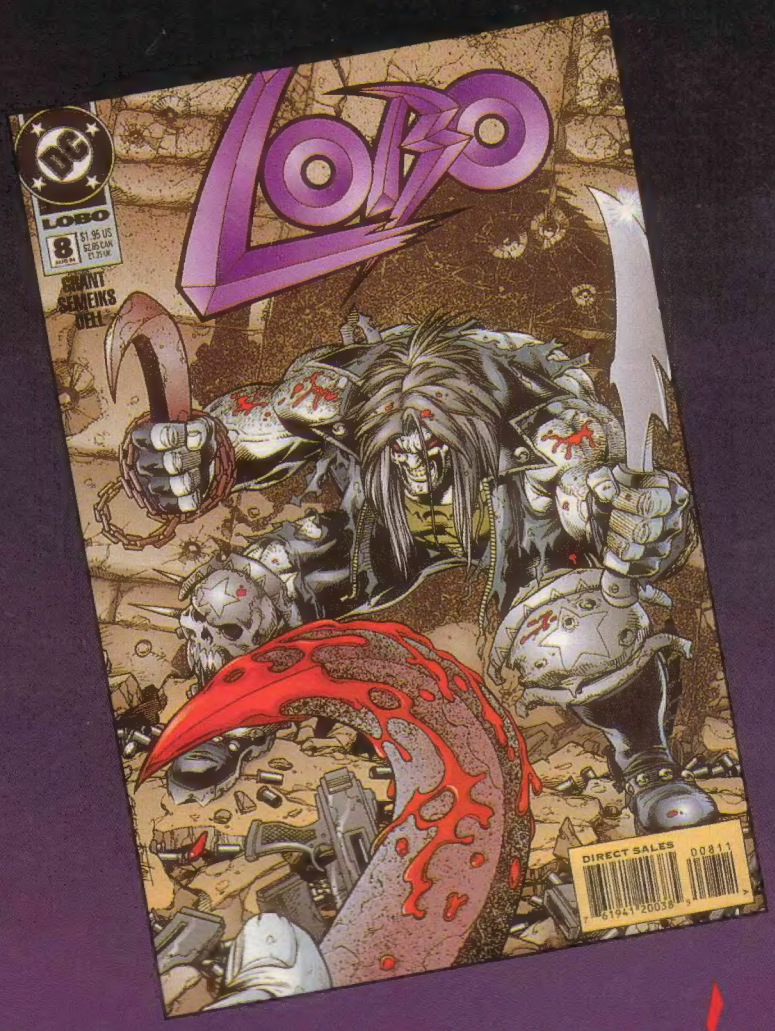
* **Zen.** Película. D: Brian Yuzna.

Zorro. Película. D: Mikael Salomon. TriStar. G: Terry Rossio y Ted Elliott.

© de la lista 1995 Starlog Group, Inc.Todos los derechos reservados

Gran de Gràcia, 205
Tel. 237 81 19
08012 BARCELONA

PORQUE ESTE UNIVERSO NECESITA UNA LAVATIVA ....



LOBO

GUERRA CLÓNICA

PRESENTANDO LA NUEVA ANTOLOGÍA DEL "MAIN MAN" por ALAN GRANT, VAL SEMEIKS y JOHN DELL

Y TAMBIÉN A LA VENTA:

LOBO ANUAL Nº 1 Número Especial con una demoledora sátira de los westerns más famosos de la historia, por Alan Grant, Martin Emond, Christian Alamy, Sergio Aragonés y otros importantes autores.

ediciones zinco

GUIA CD-ROM TODAY

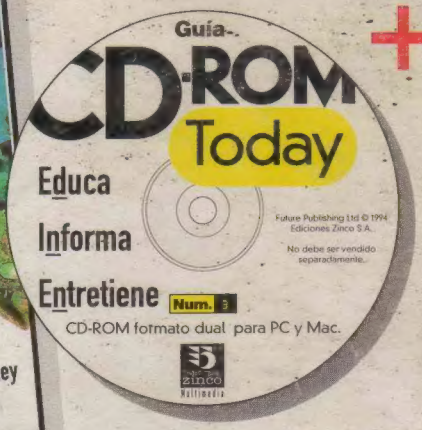
¡MUCHO MAS QUE UNA REVISTA!

Nº 3 A LA VENTA CON UNA OFERTA INCREIBLE: REVISTA + CD-ROM 650 Mb + LIBRO SOLO POR 975 Ptas.

La revista europea de multimedia más vendida para PC y Macintosh - 975 ptas.
Guía
CD-ROM
Today
ediciones zinco
Multimedia
Número 3 Febrero 1995
¡Natural!
Acompáñenos en un safari en CD-ROM por las maravillas de la naturaleza.
Mentes brillantes
Shakespeare, Walt Whitman, Terry Gilliam y Donald Norman, cada uno en su disco...
CD-ROM de formato dual con software para PC y Macintosh
Guía
Disco
CD-ROM
Today
Debe venderse junto con la revista
Extracto del contenido del disco Windows y Macintosh de cubierta
• McGraw Hill Encyclopedia of Science and Technology
• Demo de los productos de Corel y fotografías de Photo CD
• Rebel Assault para Mac
• Utilidades para gráficos
Si su disco de 650 Mb no esta pregunte a su proveedor
¡650 Mb!
Su CD-ROM de formato dual Windows y Macintosh
3
•¿Qué es el clip-art?
•Aviones de guerra
•Lo nuevo de Dorling Kindersley
•Gourmet French Cuisine
¡VEA! Detalles del disco: en contraportada

+

+



650 Mb!

¡SOBRESALIENTE!*

*Gracias a todos nuestros lectores por la puntuación media: 9,25, sobre 10, que nos han otorgado en la encuesta aparecida en los dos primeros números

ediciones zinco Multimedia

GUIA CD-ROM TODAY

Educa • Informa • Entretiene